BRUNO HELMET • THE MAXX • HUMBERTO POLLO
TODOS A FANTABAIRES
#30 NOVIEMBRE 1997
AÑO 4
A SOLO $5.00
CÓMIQUEANDO
35 AÑOS DE HULK
REPORTAJE A GARTH ENNIS
YWING
HE-MAN Y LOS MASTERS OF THE UNIVERSE
SUPLEMENTO STAR WARS PARA COLECCIONAR
CUARENTA AÑOS DE el eternauta

# FANTABAIRES

## ¡YA LLEGA LA SEGUNDA CONVENCION DE FANTASIA, CIENCIA FICCION, TERROR, COMICS Y HUMOR GRAFICO!

EVENTOS · PROYECCIONES · PREESTRENOS · MESAS REDONDAS · FUNCIONES ESPECIALES · INVITADOS INTERNACIONALES · ESTRELLAS DEL COMIC · CINE BIZARRO · SORPRESAS VARIAS · NOVEDADES UNICAS ¡UNA CONVENCIÓN COMO DIOS MANDA!

## INVITADO ESPECIAL
## ADAM "BATMAN" WEST

## DEL 6 AL 9 DE NOVIEMBRE
## CENTRO CULTURAL BORGES

# EN EL SALON DE LA JUSTICIA

POR ANDRES ACCORSI

Hola, cómo va? Poco espacio para escribir, esta vez, entre el dibujazo de Fernando González y el ya clásico espacio para coleccionar autógrafos del staff en Fantabaires.

Y sí, se nos vino encima otro Fantabaires y, en medio del torbellino previo a la convención, se me ocurre reflexionar acerca de la feroz expansión del comic en la Argentina, tanto a nivel consumo como a nivel repercusión. El Caballero Rojo fue objeto de notas en Clarín y La Nación, Héctor Oesterheld y el Eternauta ocuparon páginas y páginas en la revista Viva y Fantabaires es nota en todos los medios habidos y por haber. ¿Qué está pasando? Y mejor aún, ¿cómo lograr que esta situación juegue en provecho de todos?

El proceso que estamos viviendo es el de una apertura fenomenal. Hoy podemos tener todos los comics americanos dos días después de su aparición en los USA, todo el material que se edita en España (es decir, algo de material europeo, toneladas de superhéroes y toneladas de manga) con pocos meses de diferencia, cientos de dibujos animados distribuídos en decenas de canales de cable, espacios dedicados al comic en programas de radio de gran popularidad, horas y horas de cine y series de culto en la televisión por cable, decenas de líneas de muñecos basados en comics en todas las jugueterías del país, cines que estrenan películas de Star Trek a pedido de los fans, numerosos clubes de juegos de rol y card games y la nada despreciable cifra de cuarenta y pico de comiquerías en todo el país. Evidentemente, si alguien me hubiese vaticinado este panorama hace diez años, lo habría mirado totalmente desconcertado, para luego recomendarle (a modo de un Doctor Miroli fuera de época) un buen tratamiento para dejar las drogas.

Ahora bien, las cosas se han dado de tal modo que toda esta fabulosa panacea ha tenido un costo altísimo: nuestra identidad. Cualquiera de los muchos artistas, editores, comerciantes o fans extranjeros que visitarán Fantabaires podría inferir -con sólo observar los comics que compramos, las películas que miramos, los temas que tocamos en las charlas- que todo esto no está pasando en Buenos Aires, sino que ha sido engañado y transportado a San Diego, Barcelona, Londres o Tokio. Hará falta llevarlos a comer un asado (o que se topen con un par de esas minas impresionantes que tenemos los argentinos y que en el resto del mundo no se ven ni en fotos) para que se convenzan de que están en Argentina y no en Australia.

Los pocos que logren ver -entre los muchísimos stands de las comiquerías atiborrados de historieta extranjera- alguna publicación de comic argentino, se sorprenderán al ver cuán bajo estamos cayendo, hasta qué punto nos satisface imitar lo mejor posible las fórmulas del éxito que nos vienen de afuera, hasta qué punto esto es un puterío donde todo el mundo está dispuesto a pisarle la cabeza a todo el mundo con tal de zafar, hasta qué punto el comic nacional se está pareciendo a la política en el sentido de que el rasgo fundamental es la truchada.

A esos pocos, otros pocos les demostrarán que esto que hoy es así, alguna vez fue de otra manera: Hace cuarenta años, cuando no existían ni la televisión por cable, ni las comiquerías, ni el merchandising, ni los clubes de fans, debutaba El Eternauta, la historieta argentina por excelencia. Y ojo, no estoy diciendo que todo tiempo pasado fue mejor. Digo que no está mal mirar para adelante, siempre y cuando retengamos la capacidad de -aunque sea de vez en cuando- mirar para adentro y ver quiénes somos y de dónde venimos.

Disfruten la convención, disfruten este numerazo de Comiqueando y vuelvan en Enero a encontrarse con nosotros.

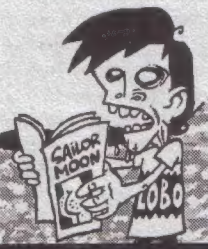
Los espero aquí... en el Salón de la Justicia.

Dibujo de Fernando González. Hulk es © MEG

## AUTOGRAFOS

**STAFF**

**Director:** Andrés Accorsi
**Jefe de Redacción:** Diego Accorsi
**Coordinador Creativo:** Hernán Botticelli
**Diseño:** Diego Grinbaum/ Lucas Varela/Ale Uki
**Redactores:** Hernán Ostuni, Fernando García, Dr. Sax, Lisandro Berenguer Grassi, Mr. Master, Juan Manuel García Carral, Lucas Varela, Federico Gatti, Dr. Müle.
**Comics y Dibujos:** Dani the O, Gustavo Sala, Fernando Calvi, Lucas Varela, Fernando González.
**Aqualad:** Martín Alfaro
**Webonauta:** Marcelo Iglesias
**Dibujo de Portada:** Mariano Navarro/ **Color:** Hernán Cabrera. El Eternauta es © HGO/ Hulk es © Marvel Entertainment Group/ He-Man es © Mattel Inc./ Preacher es © Ennis-Dillon/ el logo de Star Wars es © Lucasfilm.




## HISTORIETAS

23 **HUMBERTO POLLO.**
Nuevas peripecias del plumífero fisgón, obra del putrefacto cerebro de Dani the O.

27 **EL COMIC DE NUNCA ACABAR.**
Hoy: Pablo Sapia

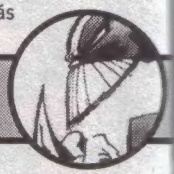
33 **EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS** continúa la extraña saga titulada Fuego en los Océanos de Tinta. ¿Sobrevivirá Osvoldo Figazza? Sólo Gustavo Sala tiene la respuesta.

49 **BRUNO HELMET**
quedó cara a cara con el poderoso demonio Svastix, que poseyó a Erik Reinweib, un viejo jerarca nazi marcado para la muerte por El Angel. Alguien no sale vivo de esta macabra confrontación orquestada por Fernando Calvi.

3 **EN EL SALON DE LA JUSTICIA...**
por Andrés Accorsi.

6 **COMIC CLIPS.**
Noticias, postas y anticipos para que no se te escape ninguna.

9 **AGENDA ARGENTA.**
Toda la data sobre Fantabaires '97, muchos fanzines y más información.



11 **FICHA: The Maxx,**
por Diego Accorsi.

12 **PANTALLAZOS.**
Novedades multimedia, cortesía de Mr. Master.

25 **LA VERDULERIA.**
Más excesos, más tropelías y más tocadas de culo, a cargo de un maestro en la materia, el müléfico Dr. Müle.

26 **FICHA: Floronic Man,**
por Andrés Accorsi.

38 **CEBAMIENTO INFINITO.**
El Dr. Sax vuelve a cebarse con los muñecos, esta vez con la clásica y gloriosa colección de He-Man. Pelen los escudos, que será letal!

46 **LOS RESCATADORES**
completan su informe sobre superhéroes argentinos, con Misterix a la cabeza.

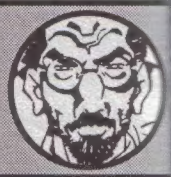
48 **FICHA: Captain Britain,**
por Juan Manuel García Carral.

57 **FICHA: Kinetix,**
por Federico Gatti.

60 **MESA REDONDA.**
El foro de opinión de Comiqueando reúne otra vez a ocho miembros del staff y un fan invitado, que podés ser vos.

73 **AKHORSI ASYLUM.**
Tu carta, tu dibujo, tu clasificado y tu punto de vista sobre cualquier tema tienen su espacio en el Asylum. Aprovechalo!

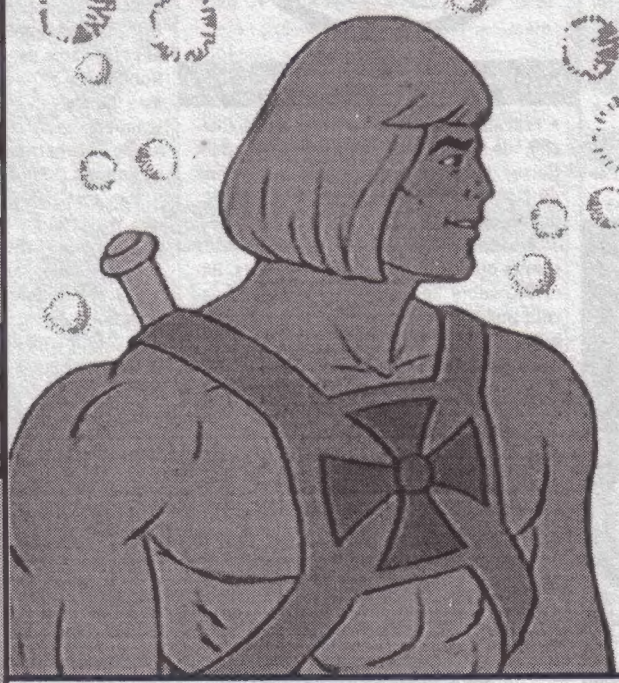
79 **ANARKOMIX.**
Nos vamos cantando bajito, al son del Autor del Mes, los rankings, el Ilustre, el Oráculo y mucho más.



## SECCIONES

Comiqueando es una publicación de Comiqueando Press.
Envíos a: Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Buenos Aires, Argentina. Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores. Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en trámite. Comiqueando es Marca Registrada (Nºde Título 1.317.726). Impresa en los Talleres Gráficos Acme. Distribuye en Capital: Brihet e Hijos, Agustín Magaldi 1448. Estáis avisados: Bailaremos, escupiremos y orinaremos sobre la tumba de aquel que ose faltar a Fantabaires.
NOVIEMBRE de 1997

# índice



15 **LOS CUARENTA AÑOS DEL ETERNAUTA.**
Hernán Ostuni, Fernando García y Andrés Accorsi te cuentan vida, obra, glorias y miserias de la inmortal creación de Héctor Oesterheld y Solano López. Un clásico fundamental, analizado a fondo.

29 **REPORTAJE A GARTH ENNIS.**
Diego Accorsi entrevista al joven y genial guionista de Preacher, Hitman y tantos otros éxitos que lo convirtieron en el autor top de los últimos años.

34 **TODO SOBRE HE-MAN.**
Lisandro Berenguer Grassi viaja a Eternia y trae mucha data acerca del poderoso alter-ego del Príncipe Adam. Por el poder de Grayskull!

41 **SUPLEMENTO STAR WARS.**
Sexta entrega de la mega-nota indispensable para conocer como corresponde el fascinante universo de George Lucas. Su capitán: el Colo Berenguer.

65 **LA INCREIBLE HISTORIA DEL INCREIBLE HULK.**
Andrés y Diego repasan la vida de este colosal clásico de Marvel, que lleva 35 años y ni una cana verde. Hulk Smash!


NOTAS

# XCOMICCLIPSX

por Andrés Accorsi

## PREMIOS

En la Small Press Expo, la convención de comic alternativo que se realiza en Wa shington DC, se entregaron los premios Ignatz correspondientes a la producción '96-'97. Estos fueron los ganadores:
Mejor Artista: Seth, por Palookaville; Revelación: Debbie Dreschler, por Nowhere; Mejor Guión: From Hell, de Alan Moore y Eddie Campbell; Mejor Serie: Acme Novelty Library, de Chris Ware; Mejor Comic: Eightball nº17, de Daniel Clowes; Mejor Fanzine: The Perfect Planet, de James Kochalka; Mejor Novela Gráfica o Recopilación: It's A Good Life if You Don't Weaken, de Seth. Nombres poco conocidos para los fans de Marvel, Image y DC, pero todos muy dignos de ser aunque sea hojeados, para ver qué onda.

## ARGENTINA

•Volvió Pepe Sánchez! Después de varios años de producción escasa y muy espaciada, el detective porteño más inepto del mundo volvió a las andadas en las páginas de El Tony. Los cambios para esta nueva etapa son dos: primero, Carlos Vogt es ahora dibujante Y guionista de la serie (que antes escribía Robin Wood) y segundo, las nuevas aventuras de Pepe transcurren en el espacio exterior. Una nueva vuelta de tuerca para este gran personaje nacional.
•Son realmente innumerables los proyectos que se anuncian para Fantabaires. Desde el fanzine más ciruja hasta la editorial más grossa, todos prometen grandes lanzamientos para la convención. Por un lado, me parece fabuloso pero, ¿eran necesarios tantos meses de abstinencia sin que nadie sacara absolutamente nada?

## DARK HORSE

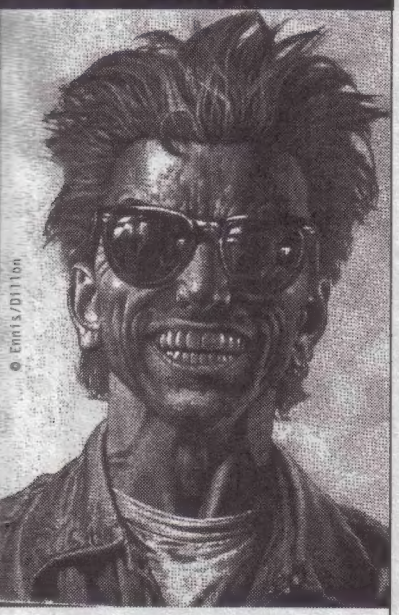
• Felicidad! Vuelve Groo! Esta vez la creación de Sergio Aragonés recala en Dark Horse, donde protagonizará una miniserie de cuatro capítulos a partir de Enero. No puedo esperaaaar!
• Se viene una nueva peli de Aliens y los comics que están en carpeta son miles. Para Diciembre llega Aliens: Kidnapped, escrita por Jim Woodring y Justin Green y dibujada por el prócer de los próceres, Francisco Solano López.
• Dark Horse se juega la vida editando en un super álbum de tapa dura y 240 páginas las cuatro novelas gráficas de Rocco Vargas producidas en los '80 por Daniel Torres. Ojalá haya mercado para un producto tan poco convencional.

## DC

• DC sigue con sus especiales Plus, pero les cambia el nombre. Ahora se llaman Double Shot y, en su primera tanda, presentarán team-ups de los Teen Titans con otros héroes jóvenes de la editorial. Las parejas son Robin/Argent, Superboy/Risk, Supergirl/Prysm, and Atom/Impulse.
• Para Noviembre se anuncia Wonder Woman: Amazonia, el primero de una serie de proyectos en formato tipo álbum europeo. Este Elseworlds viene escrito por William Messner-Loebs e ilustrado por Phil Winslade. Otro Elseworlds que se acerca es A Distant Fire, tiene como protagonista a Superman sin poderes y como autores a Gil Kane y Kevin Nowlan. No está mal, no?
• En Diciembre se larga Legends of the DC Universe, una serie al estilo de Legends of the Dark Knight, donde en cada saga cambian de protagonista y de equipo creativo. El primer arco es con Superman, por James Robinson y Val Semeiks. Otra saga que se está barajando es el recuento del primer team-up entre Green Lantern y Green Arrow, que escribirá Denny O'Neil y dibujará Rodolfo Damaggio.
• ¿Se acuerdan que alguien tiró por ahí que volvía el Human Target? Pues dio en el blanco! Y el dibujante no será otro que nuestro amigo rosarino Eduardo Risso, que acaba de terminar Aliens: Resurrection para Dark Horse. ¿Qué tul?
• Si el Superman Azul te pareció una payasada, esperá a ver Superman Red/ Superman Blue. Si! Otra vez hay más de un Superman y ambos afirman que el otro es un impostor! ¿Cabe alguna duda de que se terminarán uniendo en el único y clásico Hombre de Acero? En fin, el circo empieza en un especial de 64 páginas (a cargo de todo el Super-team) y continúa en Superman nº134.
• En Enero se larga una miniserie co-protagonizada por Green Lantern y Sentinel. La idea es indagar un poco más en el origen de Jade y reposicionar a dicha heroína para futuras historias. Otra miniserie team-upística que se vine es Catwoman/Wildcat, a cargo de Beau Smith, Chuck Dixon y Sergio Cariello, el equipo de la recordada Batman/ Wildcat.
• Cuando Karl Kesel y Tom Grummett vuelvan a Superboy en el nº50, lo harán con la primera parte de una saga titulada "The Last Boy on Earth". ¿Les suena? Uy, Dio'!
• Dos bajas para lamentar: Scare Tactics (no vendía un pomo y la cierran en el nº12) y The Spectre (Ostrander y Mandrake la dejan en el nº62 y DC la cancela por respeto a los creadores). ¿Qué va'cer?
• Roger Stern deja Superman: Man of Tomorrow, la serie trimestral de Supi, en el nº10. Lo reemplaza Louise Simonson.
• John Paul Leon deja Challengers of the Unknown tras el número 12, pero el guionista Steven Grant asegura que volverá pronto.
• George Pérez está haciendo el guión, la tapa y los bocetos de un especial de Starfire, cuyo arte terminará Phil Jiménez. Y pronto se pondrá a trabajar junto a Alex Ross en una tapa para la reedición hiper-finoli en tapa dura de... Crisis on Infinite Earths! Guau!

• DC quiere celebrar el año 2000 con una saga crossovereada bien pulenta (no como la reciente bóñiga conocida como Genesis) y ya le pidieron a John Byrne, Dan Jurgens y Grant Morrison que presenten propuestas.

## VERTIGO




• La onda de los especiales con los personajes secundarios de Preacher viene pegando fuerte y en Diciembre se larga Cassidy: Blood and Whiskey, a cargo de Garth Ennis and Steve Dillon. Para el '98 ya está en carpeta un especial del asesino Star, que será ilustrado por Peter Snejberg y es probable que esta onda se aplique también a los personajes secundarios de Sandman.

• Chris Weston se hará cargo del dibujo de Invisibles, una vez qu se vaya Phil Jimenez. Puede ser que Duncan Fegredo le dé una mano.

• Desde Diciembre Gen13 vuelve a tener equipo creativo fijo. Gary Frank se hará cargo de los dibujos y John Arcudi es el nuevo guionista. Su primer número completo será el 26. Atenti!

• Warren Ellis y Travis Charest están trabajando en un proyecto super secreto para WildStorm, que saldrá a la luz en el '98.

## IMAGE

• Para Diciembre se anuncia The Dark Age, cuarta y última parte de los team-ups entre WildCATs y X-Men. Este especial, escrito por Warren "Hombre Orquesta" Ellis y dibujado por Matt Broome enfrenta a mutis y querubims contra los Daemonites y los Sentinels.

• Jim Valentino sigue sumando series a su línea de comics en blanco y negro. Las próximas incorporaciones son Unbound, una nueva serie de Joe Pruett; The Falling Man, de Bruce McCorkindale y Phillip Hester; Cathedral Child, de Lea Hernandez; Visitations, de Scott Morse, el creador de Soulwind; Code Blue, de Jimmy Robinson; y dos series que se mudan de Kitchen Sink a Image: Grease Monkey and Adventure Strip Digest.

• Jim Steranko vuelve al mundo del comic para ilustrar la tapa variante de la reedición de Kabuki en Image y además está con ganas de pelar un proyecto totalmente nuevo, también en la editorial de la I.

• En la línea Top Cow la pegaron tan bien con los comics de onda mística (Darkness, Ascension, Arcanum, Witchblade) que hasta se dan el lujo de cerrar Weapon Zero y el primer título de Silvestri, CyberForce. Dicen que eventualmente volverán, pero no hace falta, no se molesten.

• Y tanta guita está levantando Top Cow con The Darkness, que lograron que Garth Ennis vuelva a la serie a partir del nº10. Para festejarlo, el número saldrá con 10 tapas distintas. ¿Por qué ya no me sorprende?

## MARVEL

• En Febrero se estrena la película de Blade, el Cazador de Vampiros, y Marvel no se puede quedar afuera del curro. A tal efecto edita en Noviembre un especial dibujado por el maestro Gene Colan y, a partir de Enero, una miniserie de tres números escrita por Don "despiértenme cuando termine este moplo" McGregor.
.Marvel insiste con sus Shadows & Lights (inspirado en Batman: Black & White) y lanza un especial con cuatro historias cortas dibujadas por Berni Wrightson, Gene Ha, Brian Stelfreeze y Steve Ditko.

• Es hora de que los muchachos de Bob Harras presenten su versión del team-up entre Gen13 y Generation X. El especial sale en Diciembre y trae las firmas de James Robinson (guión) y Salvador Larroca (dibujo).

• Deadpool se queda sin dibujante, porque Ed McGuiness firmó para Awesome, la editorial de Rob Liefeld. En su reemplazo desfilarán Shannon Denton, Pete Woods y, desde el nº14, Walter McDaniel quedará como artista titular de la serie.

• Len Kaminski y Mark McKone intentarán resucitar el Universo Marvel 2099 a principios de 1998 con un especial llamdo 2099: Manifest Destiny. Se comenta que los autores están reuniendo ideas y propuestas de todos los creadores que participaron de la difunta línea.

• Están confirmados varios libros nuevos en el formato Essential. Antes de fin de año sale el Tomo II de X-Men y, el año que viene, los Tomo III de Spider-Man, Wolverine y X-Men, más los Tomo I de Fantastic Four, Avengers y Silver Surfer.

• Dos que hasta hace poco parecían posta, no corren más. La propuesta de Jim Lee de hacerse cargo de Dr.Strange, Defenders, Nick Fury y Punisher no quedó en nada, porque no cerraban los números. Y en vez de cancelar Excalibur y X-Factor, Marvel prefirió rajar a los guionistas y poner a otros, con expresas órdenes de levantar las ventas.

• En Diciembre sale Conspiracy un one-shot escrito por Dan Abnett y dibujado por Igor Kordey. La mano viene onda X-Files y -dicen- podría cambiar para siempre al Universo Marvel.

• Paul Jenkins (Hellblazer) y nuestro Leo Manco vuelven con Werewolf by Night en Diciembre. La serie será parte de la línea Strange Tales, que agrupa a los títulos de terror de Marvel, sin aprobación del Comics Code.

• ¿Se lo imaginan a Carnage con los poderes del Silver Surfer? No, no estoy drogado. Esa es la premisa de la historia que se inicia en Amazing Spider-Man nº431. Ver para creer.

• Seguimos choreando con la Age of Apocalypse. En Diciembre sale Tales of the Age of Apocalypse: Sinister Bloodline, un nuevo especial por John Francis Moore y Steve Epting.

• Hay en carpeta dos proyectos con Longshot como protagonista. Uno de ellos es un especial escrito por J.M.de Matteis y dibujado por Michael Zulli (compro!). El otro involucra a Brian Vaugh y Pete Woods (paso).

• Generation X sigue sin dibujante estable. En un momento se habló de Tommy Lee Edwards (que está dibujando la miniserie de Moon Knight), pero este se comprometió a hacerse cargo de Daredevil.

• Se hizo justicia! Ghost Rider cierra en el nº94!

• Tras el éxito de la nueva Marvel Team-Up, Marvel está pensando en resucitar otro título de team-ups de los '70, Marvel Two-In-One, aquel donde The Thing compartía cartel con distintas estrellas invitadas. De concretarse la nueva versión, lo más probable es que Ben Grimm no sea el único anfitrión, sino que los otros miembros de los Fantastic Four también puedan protagonizar sus propios team-ups.

• Se chimenta por ahí que Marvel está pensando largar una nueva línea de material propiedad de los autores, al estilo del difunto sello Epic. Para eso andan buscando material ya publicado y parece que tienen en la mira a Saviour, de Mark Millar, y Zenith, de Grant Morrison y Steve Yeowell. También están tratando de que Astro City pase a esta línea.

• Otro chimento no confirmado dice que Marvel le ofreció a Grant Morrison hacerse cargo de un título mutante por una luca la página y que el escocés dejaría la JLA para agarrar viaje.

• El gran enigma de Marvel es quién demonios dibujará Fantastic Four cuando se terminen los números de Alan Davis. En un principio trascendió el nombre de Joe Madureira, pero su contrato con Marvel termina en Diciembre y, aparentemente, va a aceptar la propuesta de Image de realizar un título íntegramente creado por él. Después se pensó en Gary Frank y ahora el rumor más poderoso apunta hacia Salvador Larroca, dibujante de Heroes Return.

• Pero la pregunta del millón (o de los miles de millones) es quién se va a quedar con Marvel. La cosa está complicada y el grupo de accionistas liderado por Carl Icahn está contra las cuerdas, con una sóla alternativa: vender. Y entre los que andan con ganas de comprar están Rupert Murdoch (un editor famoso por sus tendencias racistas y su propensión a meter sexo y violencia en todo lo que toca) y una sociedad integrada por Chuck Rozanski (dueño de la mega-comiquería Mile High Comics) y el mismísimo Jim Shooter. Todavía está todo en pañales pero, ¿se lo imaginan a Jim Shooter dueño de la Marvel?

## OTRAS

• Bob Schreck (ex-Comico y Dark Horse) se puso su propia editorial, Oni Press, que se larga al mercado con Bad Boy, una historieta de Frank Miller y Simon Bisley ya aparecida en una revista británica. Bad Boy sale en Diciembre y puede ser un hit de aquellos.

• Después de varios laburitos sueltos, Jaime Hernández está listo para lanzar su primera serie regular post-Love & Rockets. Se llama Penny of the Century y su protagonista es -obvio- Penny Century, la voluptuosa amiga de Maggie y Hopey que sueña con ser superheroína. Muchos de los personajes de L&R volverán (sobre todo en los back-ups) pero la serie se entiende por sí sola. Ah! Qué placer!

• Marvel le sigue haciendo juicios a Rob Liefeld por el caso Captain America/ Fighting American, pero Rob gana siempre. Además promete para muy pronto varias miniseries del patriótico clon del Capi, una de ellas a cargo de Ed McGuinness, otra a cargo de Stephen Platt y otra de Steve Skroce, otro que se fue de Marvel para laburar para Rob. Skorce, además, será el dibujante de la nueva serie de Youngblood, que escribirá (agárrense fuerte) Alan Moore. Para entender bien esta serie, hay que leer las 10 páginas que Moore y Chris Sprouse le agregaron a la recopilación de Judgement Day y un especial de Moore y Gil Kane, ambos a la venta en Enero. El barbeta también estaría trabajando en una saga de The Allies, con Fighting American, Thor y varios personajes de Supreme.

• Vincent Van Goat, el chivo que acompaña a los siempre sorprendentes Quantum & Woody protagonizará su propio especial a principios del '98 e incluso obtendrá poderes de teleportación, tras comerse un mapa de los Eternal Warriors. También se viene una revista trimestral llamada Valiant Heroes Anthology y el paso de Turok a la periodicidad mensual.

• Todavía sin editorial confirmada, Jim Starlin está preparando una nueva miniserie de ciencia ficción. En ese mismo rubro están trabajando Peter Laird (co-creador de las Tortugas Ninja) y Jim Lawson, que preparan una novela gráfica llamada Planet Racers.

• Basta de miniseries! A partir de Enero de 1998, Evil Ernie, Lady Death y Purgatori comenzarán a editarse como series regulares con periodicidad mensual.

• Con Kitchen Sink de nuevo en actividad, se confirmó para principios de 1998 el nuevo comic-book del Spirit, el glorioso personaje de Will Eisner. La lista de colaboradores incluye a Miller, Gibbons, Moore, Gaiman, Schultz, Bolland y Busiek, entre otros. La primera saga estará a cargo de Alan Moore y David Gibbons, en su primer trabajo en conjunto desde Watchmen. No me hagan desear más, por favoooor!

• Heavy Metal cumple 20 años y lo festeja con todo. La veterana revista de comics para adultos (hoy propiedad de Kevin Eastman) ocupa las salas del Museum of Words & Pictures (también del amigo Kevin) entre el 18 de Septiembre y el 16 de Noviembre. Allí se hallan expuestos originales de Richard Corben, Bill Sienkiewicz, Steve Bissette, Rick Veitch, Moebius, Serpieri, Simon Bisley, Joe Kubert, Jay Muth, Dave Sim, Alfonso Azpiri, Daniel Torres, Mike Allred, Miguelanxo Prado y Horacio Altuna, entre muchos otros. Muchos de estos artistas estarán en el museo firmando autógrafos el 8 de Noviembre, pero no creo que nadie vaya a verlos, ya que coincide con Fantabaires. De todos modos, Heavy Metal sigue firme junto al comic adulto, mientras se avanza en la realización de Heavy Metal: F.A.K.K. II, el film animado basado en personajes de Eastman y Bisley que -dicen- se estrena antes de fines del '98. Aguante!

• Otro que cumple 20 años es Cerebus, que llega en Diciembre a su nº225. Estamos a sólo 75 meses de Marzo del 2004 y, por ende, del fin de la gloriosa creación de Dave Sim. Feliz cumple!

# AGENDA ARGENTA



## A TODO FANTABAIRES

Como ya sabe todo el mundo, entre el 6 y el 9 de Noviembre se llevará a cabo Fantabaires, la convención de comics, dibujo animado, ciencia ficción, terror, humor gráfico, cine bizarro y juegos de rol y cartas, organizada una vez más por el Club del Comic, la Editorial Vid, La Cosa y este vil pasquinardo. La joda será en el Centro Cultural Borges (Viamonte y San Martín), donde estaremos jueves y viernes desde las 14:00 hs y sábado y domingo desde las 12:00 hs. El programa de charlas, películas y juegos es infinito, como así también la nómina de artistas que estarán presentes en la convención. Entre ellos, me permito destacar a José Muñoz, Horacio Altuna, Alan Grant, Eduardo Barreto, Robin Wood, Solano López y un ídolo de todos: el legendario Adam West. Al igual que el año pasado, Comiqueando tendrá su show en vivo, el domingo a las 16:30, con charla, juegos y fabulosos premios. También estarán el auténtico Caballero Rojo de los '60 y '70s, acompañado de otras figuras míticas de Titanes en el Ring y además, un torneo oficial de Magic: The Gathering, un Conjuro a todo rol, los estrenos de Spawn, Barbwire, Savage Dragon y Generation X, el regreso de clásicos del año anterior como Legend of the Superheroes, Fantastic Four y Los Simpsons, mucho Star Trek, el increíble Especial Navidad de Star Wars, las trasnoches dementes de La Cosa y Nocturna y, cerrando la convención en la noche del domingo, un homenaje a los 40 años del más grande, El Eternauta.

Fantabaires no es una exposición, es un universo distinto. Si viniste el año pasado, ya lo sabés. Si no viniste, ponete las pilas porque este año va a ser sencillamente inolvidable. Nos vemos en el Borges! (A.A.)

## CATZOLE EN RECOLETA

Los chicos del fanzine Catzole se van para arriba y presentan su nuevo número (el 11) nada menos que con una exposición de originales en el Espacio Historieta del Centro Cultural Recoleta. La catzoleada arrancó el 17 de Octubre, pero sigue hasta el 9 de Noviembre, así que el que ande con ganas de ir a ver las obras de Salvador Sanz, Javier Rovella y sus secuaces, puede enfilar para Junín 1930. ¿Si es un dato posta? Pero, papá... me lo pasó el Buche! (A.A.)

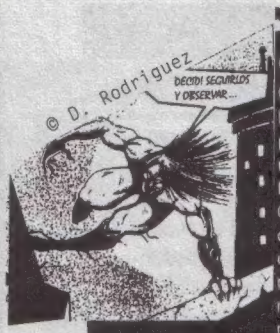
## EL NEGRO ENSEÑA Y MUESTRA

Si lo que querés es aprender las herramientas para crear y contar tus propias historias en imágenes, anotate el Taller de Guión, Narrativa Visual e Historieta de Hernán "Negro" Botticelli, llamando a los teléfonos 552-4892, 551-5572 o 542-1770. También podés dirigirte a Céspedes 3213, de lunes a viernes de 10 a 13 y de 17 a 20 hs.

Además,el 12 de diciembre a las 21 hs. se llevará a cabo la inauguración de la muestra de trabajos de los alumnos del taller del Negro, siempre en Casa Tierra, Céspedes 3213, y están todos invitados. (Mr.M.)

# FANZINES

## ME PARECIO VER UN LINDO GATITO




Este nº1 de Gato Negro está compuesto por dos historietas: Gato Negro (propiamente) de Alejandro Recalde y Daniel Rodriguez, y Leyendas, de Recalde y el Carismático. La primera cuenta la estoica gestación y origen de Gato Negro como cazador de demonios. La segunda relata el encuentro entre un cura, unos malvivientes y un lobizón en busca de redención. Las dos historias son entretenidas y están bien contadas. Los dibujos de Rodriguez son fuertes y expresivos y mejoran en los momentos en que se aleja de algunas influencias muy marcadas. Los dibujos de Leyendas van por buen camino, pero aún están tibios. La edición está bien cuidada y, por dos pesitos, este Gato Negro puede ser una buena mascota para tu biblioteca comiquera. (H.B.)

## MORDEME TODO

Acaba de salir en Córdoba el nº1 de Aspid, una revista espectacular, cuyo único parentesco con los fanzines es su reducida tirada de apenas 350 ejemplares. En la revista conviven artículos sobre cine, música y comics por un lado, e historietas por el otro. En este segundo rubro se destacan los trabajos de Fernando González (el prócer que ilustra nuestro Salón de la Justicia) y Fernando Amor, pero el nivel del resto también es muy bueno. Si vivís en Córdoba, hacete picar por Aspid. (A.A.)

## MEGA MANGA

El mejor fanzine sobre manga y animé del que yo tenga memoria es, sin duda, Megaroad, cuyo nº2 nos llegó hace poco. Los chicos de Sushi Productions saben de qué están hablando, pero además saben armar una publicación amena, prolija y visualmente atractiva. Las notas recomendables de este nº2 son muchísimas, así que me limito a felicitar a los muchachos y a invitar a todos los Otakus que leen la Comqueando a buscar este muy buen producto en las comiquerías. (A.A.)

## ATIZA CRECE

Salió el nº2 del fanzine capitaneado por Quique Alcatena y Fernando Calvi, con muy buenas historietas de ambos, nuevas colaboraciones de la dupla Schimpp-Migueres y de los Catzole Boys (Sanz y Rovella), a los que se suma una extraña joyita de apenas seis páginas llamada El Protector, escrita por Roberto Barreiro y dibujada (como los dioses) por nuestro Lucas Varela. Por sólo dos manguitos, te llevás 72 páginas de historieta argentina, con autores consagrados y nuevos talentos para todos los gustos. Esa! (A.A.)

## Y VOS QUI-MERAS?

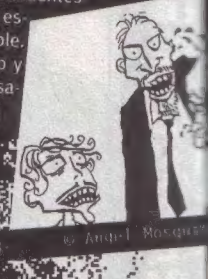
Salió el nº1 de Quimeras y contiene dos historietas: Era del Ocaso, de Nahuel Rando, narra la historia de un joven poseído por una entidad megapoderosa que comienza a luchar contra otras entidades malignas y monstruosas. Anacrónico, de los Hermanos Castro, es una de ciencia-ficción en una Buenos Aires futurista. Ambas son muy interesantes y están desarrolladas con claridad y fuerza. El dibujo de Rando aún está un poco sujeto, pero se destacan su narrativa visual, sus tramas y algunos detalles muy originales en las viñetas. Las tintas de Juan Martín Castro son un poco sucias, pero demás está decir que estas "falencias" tienen que ver más con la experiencia temprana que con el talento. En fin, por un pesito pueden adquirir esta revista y compartir con sus creadores la maravillosa Quimera de hacer sus propias historietas. (H.B.)

## CADAVER EXQUISITO

Otra publicación que lo único que tiene de fanzine es su limitada tirada es El Muerto, lujoso comic-book de impecable factura, que presenta en su nº1 el inicio de las aventuras del personaje homónimo. Esta creación de Freddy Ojeda combina elementos de Spawn, The Crow y Ghost Rider, más una onda manguesca/imagesca en el dibujo. La historia no está para nada mal, tal vez un poquito apretada, con muchos cuadros por página, pero con potencial para ponerse grossa. Bien por Ojeda y sus amigos (muy buenos los pin-ups) y a dejar con confianza los $ 2.50 que vale la revis, ya que El Muerto goza de muy buena salud. (A.A.)

## UNA REVISTA JOROBADA

Nos llegó el nº3 de Extraño Cameyo, historietas, humor y poesía para tu paladar sediento de arte. Las historias de Cameyo se destacan por su tono lírico, irónico y surrealista, como en Un Espectáculo en el Campo, de Lec; Mondo Shop y Crónicas, de Angel Mosquito; El Buen Desocupado, de Victoria Pankonian y El Inverosimilólogo, de Jok y Dearand. Los dibujos en general son contundentes y de gran expresividad, las poesías están buenas y la edición es impecable. Montate gratis a este Extraño Cameyo y salí a recorrer algunos novedosos paisajes del comic vernáculo. (H.B.)




## Y TAMBIEN SALIERON

.El Fanzine del Club de Fans de los Superhéroes Nºs 5 y 6: De a poco va levantando la puntería este boletín donde no sólo se habla de superhéroes, sino que también hay espacio para el Gato Félix, El Eternauta, Mafalda, los Looney Tunes y Sailor Moon. Algo para mejorar urgente: los scanneados.

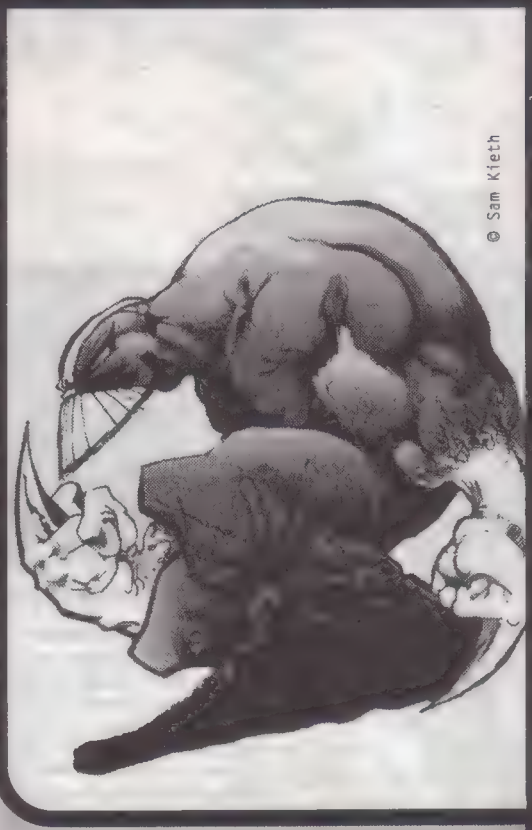
.En el Extremo de la Realidad Nº8: La publicación del Club de Fans de X-Files sigue mejorando y abarca cada vez mejor todo lo que tiene que ver con los géneros del terror, el suspenso y la ciencia-ficción más retorcida. Y por supuesto, mucha data sobre la serie de Chris Carter.

.La Fiera Nº36: Un clásico del underground porteño donde, entre plétoras de publicidad y algunos dibujantes francamente espantosos, se lucen los trabajos de Jok y Daniel Farias.

# THE MAXX

**Nombre Real: Dave Feiss.** **Primera Aparición: Darker Image nº1 (1993).**
**Creador: Sam Kieth.**

**HISTORIA:** Para poder entender la historia de este personaje conviene remontarse hasta unos veinte años en el pasado, en casa de John y Carol Winters, cuando la pequeña Julie se emocionaba escuchando las historias de su "tío", Artemis P. Gone, sobre sus viajes a la maravillosa Australia y los rituales de los aborígenes del "outback". Gone sostenía que todos vivimos en dos planos, el físico y el psíquico, y que en el de nuestros sueños, tenemos un Animal Espíritu que nos ayuda.
En ese tiempo, la pequeña Julie, con sólo ocho años, encontró en la ruta de su casa un conejo con una pata muy mal herida. En secreto lo escondió bajo la cama y lo cuidó como pudo. Pero el dolor del conejo era terrible, y toda la familia se enteró. El padre llevó al conejo al garage para que allí muriera, pero por la noche, la madre no aguantó más y ante los ojos inocentes de Julie, asesinó al conejo a palazos.
Julie se transforma en una adolescente y luego en una jovencita rebelde, escondiendo muy en su interior a su conejo, sus juegos de casitas de barro y su sueños de ser la Reina Leopardo del maravilloso outback del tío Arty. A los pocos días de tener su nuevo auto, una noche lluviosa, Julie se detiene a ayudar a alguien en la ruta, pero es atacada y violada. Su mundo interior se pudre, deja de estudiar arquitectura (la profesión de su padre) y se dedica a realizar asistencia social para, ayudando a otra gente, sentir menos dolor.
A las pocas noches del primer accidente, otra figura se le presenta delante de su auto, y esta vez Julie no frena, sino que arrolla a la persona que le hacía señas, tirándolo casi muerto dentro de un callejón. Era un mendigo inofensivo, era Dave.
Al darse cuenta de lo que hizo, Julie va a ver si la persona sigue viva, y no le presta atención a una lámpara que cae contra una pared y en lugar de apoyarse en ella, la atraviesa. La pantalla de la lámpara pasó a otra dimensión, dimensión en la que Artemis Gone estuviera practicando sus poderes de hechicero durante muchos años. Cuando Julie llega a tomar el pulso del atropellado, la lámpara cae en su dimensión, pero cambiada; era la primera vez que algo inorgánico había pasado a Pangaea, la tierra del inconciente.
La culpa, el miedo, o tal vez el cubrirlo con la lámpara hizo que todo el mambo de Julie con su Animal Espíritu conejo se proyectara en la psiquis de Dave, quien inmediatamente perdió su personalidad (y su memoria), para convertirse en el Br'er Lapin, el aguerrido protector de Pangaea a las órdenes de la Reina Leopardo. Dave perdió su outback, ahora vivía en el de Julie, al cual ella se negaba el acceso propio.
Pero lo que Julie nunca vió (porque salió corriendo asustada), es que Mr. Gone se asomó por el agujero dimensional que descubrió la lámpara y pudo ver cuando esta cubría a Dave, lo iba envolviendo, se expandía por su cuerpo. ¿Era la lámpara algo especial o todo fue por obra del inconciente reprimido de Julie? Mr. Gone no lo supo.
De ahí en más, el mundo de Maxx se convirtió en un ir y venir del outback y su lucha contra las criaturas imaginarias de Julie y su miserable vida en la realidad, donde cree que debe ser un superhéroe y puede ver a los Izs aún disfrazados. Estas criaturas de afilados dientes existen en las dos dimensiones y están a las órdenes de Gone.
En el mundo de la Reina Leopardo, the Maxx metió las garras en la lava del volcán sagrado y así logró sus más poderosas armas. Allí, bajo la máscara/pantalla, Maxx tiene cara de conejo, ya que está imbuído del animal Espíritu de Julie, desde que ella guardó allí el espíritu de su conejito muerto.




Sarah James, la hija de Gone que creció creyendo que su padre había muerto, posee su propio Maxx, con su Animal Espíritu en forma de Caballo. Cuando Sarah se enteró de la verdadera relación entre Dave y Julie, los forzó a realizar el ritual inverso, y con éxito lograron que Dave obtuviera su propio mundo interior, separado del conejo de Julie. Dave conserva el traje, la máscara y las garras características de The Maxx, pero hace mucho que no combate al crimen ni viaja por la dimensión de Pangaea. **(Diego Accorsi)**

## EXTRA-DATA

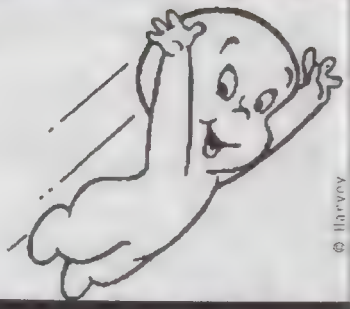
En el número 5 de la revista Primer, de la editorial Comico, se publicó el primer trabajo de Sam Kieth, con la aparición de un Maxx "original", diferente al de la serie actual. Tanto el dibujo animado de la MTV como el muñeco de Mc Farlane Toys son grandiosos.
El título apropiado de la serie debería haber sido The Mask, pero es es otra historia.

# Pantallazos

por Mr.Maste

© Meg

© Modesty Blaise LTD



© Harvey

## POSTAS Y PROYECTOS

• El maestro J.M. DeMatteis fue contratado por la 20th Century Fox para escribir el guión de la película de Daredevil. Carlo Carlei es el director y Chris Columbus el productor. Aparentemente, la única condición que le pusieron a DeMatteis es que Elektra figure como un personaje importante dentro de la historia. Y tratándose de la peli de un ciego, ¿se filmará en braille?

• Miramax promete nada menos que cuatro películas de Modesty Blaise, la infartante espía británica, con guionistas de primera línea. Quentin Tarantino escribió el guión de la primera y Neil Gaiman está a cargo de la segunda. Muy interesante.

• La Harvey Entertainment Company y Saban Entertainment anunciaron que co-producirán un segundo largometraje basado en Casper (el Casparín). Se trata de una nueva película con actores que se estrenará sólo en video y cuyo título tentativo es Casper Meets Wendy, ya que el fantasmita hará team-up con la brujita. Qué lindo. Dicen que se estrena en el Otoño yanki de 1998, es decir, dentro de un año.

© MTV

## UNA QUE SIGUE, DOS QUE NO

• A Mike Judge le fue bárbaro con su nueva serie, King of the Hill, que la rompe en la cadena Fox los domingos a la noche, logrado mejores ratings que X-Files. Se está por largar una nueva temporada (con voces de invitados tales como Burt Reynolds, John Ritter, Sally Field, Jannifer Jason Leigh y los Green Day) y todo indica que la cosa tiene cuerda para rato.

Mientras tanto, la película de Beavis & Butt-Head (que acá nunca se estrenó) levantó en los USA la bicoca de 63 millones de dólares, la mejor recaudación de la historia para un largometraje animado no producido por Disney. Sin embargo, el capítulo emitido en MTV el 10 de Octubre fue el último de la serie, que termina después de cinco años y unos 200 episodios. La idea es que los borregos barderos vuelvan en capítulos especiales o en una secuela de B&B Do America, ya sea para cine o directo para video.

• Otra serie animada que llega a su fin después de dos temporadas es la de Savage Dragon, que emitía USA. Realmente, no la vamos a extrañar para nada porque era sumamente berreta y no respetaba en lo más mínimo la onda de los gloriosos comics de Erik Larsen.

## CROSSOVER BIZARRO

En el primer episodio de la nueva temporada de The Simpsons, Homero y familia pasan un día en New York. En un momento, Bart se manda a las oficinas de la revista MAD, donde se trenza en un duelo de Respuestas Mordaces a Preguntas Idiotas con la secretaria, para luego toparse con el mismísimo Alfred E.Neuman. Además aparecen el espía blanco de Spy vs.Spy, el zepelín de MAD y un dibujo de Don Martin, entre otras referencias a la mítica revista fundada por Bill Gaines. Esos sí son crossovers, viejo!

## MIYAZAKI HIZO CAPOTE

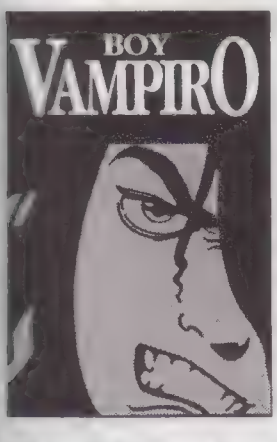
Hace cosa de un mes se estrenó en Japón Princess Mononoke, el nuevo largometraje de Hiyao Miyazaki, que anticipáramos hace ya tiempo en esta sección. Lo cierto es que la nueva propuesta del creador de Nausicaa, Totoro y Porco Rosso recaudó la animalada de 117 millones de dólares en apenas un fin de semana y ya está en camino a convertirse en la película más taquillera de toda la historia del Japón, lugar que hasta ahora ostenta E.T., de Steven Spielberg. Además, como ya lo hiciera con la película de Dibu, la Disney compró los derechos para distribuirla en todo el mundo y pronto se estrena en los EEUU con el nombre de Princess Ghost. La historia transcurre en el Japón del Siglo XIV y cuenta la historia de una chica criada por una manda de lobos. Sin final feliz ni los golpes bajos tan típicos de Disney, Miyazaki (a los 56 años) tocó el cielo con las manos de la mano de Princess Mononoke. Ojalá aparezca pronto por estos pagos.

# MERIDIANA COMICS

**6 al 9 de noviembre**

# FANTABAIRES

## Ediciones Propias




### Boy Vampiro
***Trillo y Risso***

De repente, alguien abre una antigua cañería subterránea de la ciudad. Había estado sellada durante 50 años y, al entrar el sol del día, el cuerpo muerto de un niño vuelve a la vida. El niño escapa del lugar y corre por la ciudad, que no conoce, buscando comida y sangre. Volvió a la vida después de que su enemiga de tantos siglos, de tantos milenios, intentara infructuosamente matarlo para siempre...

*24 páginas b/n $ 2,50.-*

### Historias de Familia
***Pancu***

El reflejo de un mundo real, el de los lazos sanguíneos, representado desde la visión felliniana de Pancu.

El nuevo trabajo de un 'clásico' de la narrativa moderna y uno de los dibujantes más importantes del país.

Para saber de dónde copian los nuevos autores del gran diario argentino.

*libro, 64 páginas. $ 7.-*

## Distribución exclusiva

### Trading Cards

precios de venta al público

**Sailor Moon**
7 cards x sobre $ 4.00

**Marvel Castellano**
5 cards x sobre $ 2.00

**Robotech**
5 cards x sobre $ 2.50

**Spiderman Premium 97**
8 cards x sobre $ 5.00

**Spawn el comic**
8 cards x sobre $ 3.00

**NBA 97/98**
10 cards x sobre $ 4.00

**NBA Fleer Sp 97/98**
10 cards x sobre $ 5.00

**Marvel vs DC gigante**
11 cards x sobre $ 4.00

## Distribución y venta

### Robotech The Movie
***Carl Macek***

La adaptación en historieta del mejor dibujo animado hecho hasta el momento.

La vuelta de los Maestros de la Robotecnia en una invasión que persigue un solo objetivo: la destrucción de la Tierra.

La resistencia de los humanos y el sacrificio de Mark y sus amigos para enfrentarlos.

*2 comic books, 32 páginas cada uno. $ 2.95.-*

**Como siempre: vení a MERIDIANA y llevate lo mejor en comics nacionales e importados, los más apasionantes Action Figures, el mayor surtido de Trading Cards del país y 1000 tonterías más!!!**

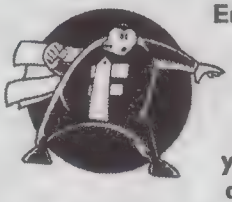
**Nos podés encontrar en:**

**Callao 1090, Bs As (01) 813-9514**

**La Plaza: Corrientes 1660 local 6 bis Bs As**

En **BLOCKBUSTER VIDEO** tenemos una selección de las últimas novedades en comics, cards y publicaciones de cine y video a los mejores precios y con la garantía MERIDIANA en casi todos los locales de la cadena.

**Y ahora también en Belgrano: Olazabal 2358 Bs As**



**En Fantabaires, te esperamos en los stands 11 y 12 con todo el material y en el stand 9 para que veas y hables con tus autores favoritos: Meglia, Eduardo Risso, Pancu, Edu Molina y muchos más.**

EL

# CABALLERO ROJO

ES UN MISTERIO

PERO ESA ES LA
ESPECIALIDAD DE

EVARISTO

**DOS LEYENDAS FRENTE A FRENTE EN**

## CABALLERO ROJO Nº 4

**TONI TORRES - SOLANO LOPEZ - MARIANO NAVARRO**

EL ETERNAUTA, ABANDERADO IMBATIBLE DE NUESTRA HISTORIETA, CUMPLE HOY CUARENTA AÑOS. SIN EMBARGO, PASO VEINTE DE ELLOS EN EL LIMBO, RELEGADO A LAS REEDICIONES E INCLUSO VICTIMA DE UNA VERSION APOCRIFA, TOTALMENTE ALEJADA DE SU ESENCIA. LA HISTORIA DEL ETERNAUTA ES LA HISTORIA DEL COMIC ARGENTINO (OESTERHELD, SOLANO LOPEZ, BRECCIA, ¿QUE MAS SE PUEDE PEDIR?) Y, ADEMAS, LA HISTORIA DE NUESTRO PAIS. CONOCER LA HISTORIA DE JUAN SALVO, NAVEGAR ENTRE SUS VIÑETAS, DESENTRAÑAR CADA FRASE, ES UNA FORMA DE INTERIORIZARNOS EN LA VIDA DE UN PAIS CUYA REALIDAD PIDE A GRITOS UN POCO DE FANTASIA, AUNQUE VENGA EN FORMA DE NEVADA MORTAL.
ESTA ES
© Oesterheld/Solano López

# LA VERDADERA HISTORIA DE el eternauta

TEXTO DE FERNANDO GARCÍA Y HERNÁN OSTUNI, GUIONISTA Y ARGENTINO POR ANDRÉS ACCORSI

## LA AVENTURA DE LOS HOMBRES

Esta historia es, a no dudarlo, la mejor aventura de ciencia ficción escrita en Argentina y la mejor historieta nacional de todos los tiempos. Aparecida originalmente en el Hora Cero Semanal entre 1957 y 1959, la obra reunió al prolífico y fascinante Héctor Germán Oesterheld y a uno de sus dibujantes de cabecera, Francisco Solano López, con quien ya había trabajado en Bull Rockett, Umalumá y Rolo el Marciano Adoptivo, la serie donde preanuncian algunos aspectos de lo que luego sería El Eternauta.

Según palabras del propio Oesterheld, "El Eternauta comenzó siendo un cuento corto, de apenas 70 cuadros. Luego se transformó en una larga historia, una suerte de adaptación del tema Robinson Crusoe. Me fascinaba la idea de una familia que quedaba sola en el mundo, rodeada de muerte y de un enemigo ignorado e inalcanzable. Pensé en mí mismo, en mi familia, aislados en nuestro chalet y comencé a plantearme preguntas".

Todo arranca una noche, en la casa de un guionista de historietas. Un hombre (a quien un filósofo del Siglo XXI ha bautizado El Eternauta) se materializa de la nada. Con él aparece una historia, la más fantástica que se haya escuchado: Otra noche, otra casa. Alrededor de la mesa, el grupo de amigos disfruta de las cosas simples que ofrece la vida. Como en un antiguo rito tribal, las cartas están sobre la mesa. Los cuerpos distendidos, las mentes liberadas. Afuera de la ventana, la nevada mortal comienza a cubrir las calles. Los invasores han hecho su primera jugada. Juan Salvo, su mujer Elena y su hija Martita, Favalli, Lucas Herbert y Polsky descubren el verdadero truco: el aislamiento, la soledad, el hambre, la desaparición de todo lo co-

nocido.

Oesterheld nos plantea una historia de seres humanos, explorando y explotando cada sentimiento y desnudándolos (desnudándonos) frente a la realidad. Para ello pone a los personajes al borde de su humanidad y de sus potencialidades. No es casual que la resistencia esté formada por hombres comunes, ni que el más humilde sea el responsable de tomar las decisiones más importantes. Así, se organizan las fuerzas contra los Cascarudos en la General Paz y en el estadio de River Plate.

La aparición de esta resistencia es un punto clave en esta historia, ya que marca la aparición de un elemento fundamental, presente en la mayoría de las obras de HGO: el héroe grupal o colectivo, en este caso peleando contra el invasor. Dice Oesterheld: "El Eternauta se fue construyendo semana a semana. Había sí una idea general, pero la realidad concreta de cada entrega la modificaba constantemente. Aparecieron así situaciones y personajes que ni soñé al principio". ¿Serían estos Ruperto Mosca y Alberto Franco (que por momentos llega a sobrepasar a Juan Salvo en protagonismo)? ¿O a caso los Manos y los Gurbos? Tal vez sean los Ellos, verdaderos señores feudales del espacio, presentados no como personajes, sino como concepto de tiranía, crueldad y maldad.

La realidad del país no pasa inadvertida para Oesterheld, quien vuelca sutiles críticas en su obra. La Argentina se ve anclada por un nuevo golpe militar, mientras los invasores de papel y tinta china mantienen su base general sitiando al Congreso, sede y símbolo del poder del pueblo y la democracia. ¿Casualidad? O, como bien dice Juan Sasturain, "Oesterheld se encuentra con la realidad por el camino de la aventura y la aventura se encuentra con la Argentina a través de Oesterheld".

Pero el Congreso será destruído. Atomizado. Los amigos de Juan Salvo se convertirán en marionetas del invasor. ¿Qué hacer ante tanta desesperanza? Volver al principio, al seno de la familia. El Eternauta es el portador del mensaje. El guionista, el transmisor. ¿Podremos evitarlo? ¿Será posible? Sólo el lector tiene la respuesta.

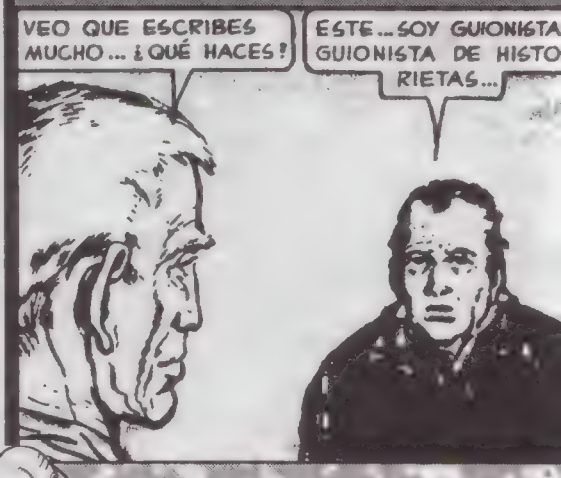
Esta historia que nos cuentan Oesterheld y Solano López presenta una gran innovación: el traslado a un lugar totalmente insólito (nuestro país) de la aventura, anglosajona por excelencia. A diferencia de Rolo el Marciano Adoptivo (donde se experimenta esta situación pero con resultados negativos), El Eternauta logra el equilibrio justo entre la nueva realidad (la invasión) y una identidad nacional. El Eternauta no es una historieta argentina sólo por estar realizada en nuestro país. Hay un lenguaje, una forma narrativa, una reconstrucción de lugares y zonas reconocibles para cada lector (Barrancas de Belgrano, la cancha de River, la línea D del subte, etc.) que la ubican definitivamente en estas tierras. Tal vez este elemento contribuya a explicar la inmensa vigencia de la obra a través de cuatro décadas.

Y hablando de vigencia, ¿qué puede decirse del dibujo de Solano López? De lo mejor que nos ha ofrecido: Claro, preciso, sereno, realista, duro por momentos. Caras, ojos, manos, un sinfín de expresiones e impresiones. Todo lo que pueda decirse es poco. Cabe agregar, como anécdota, que Solano contó con la colaboración de Julio Schiaffino y de un joven aprendiz, que realizó varios fondos y paisajes. Se llamaba José Muñoz.

Simultáneamente con su publicación en Hora Cero Semanal, apareció un capítulo unitario en la revista Hora Cero Extra, ubicado entre el combate de la General Paz y la batalla de River. La aventura mostraba a Elena y Martita, encerradas en la casa a merced de un demente.

Costumbrismo, ciencia-ficción, misterio y hasta romance. Todos los géneros historietísticos en una sóla obra: El Eternauta, la historieta argentina.

SÓLO QUE A LOPEZ LE INTERESABA LA RADIOACTIVIDAD. ESTABA EMPEÑADO EN CONSTRUIR ÉL SOLO UN CONTADOR GEIGER DE DISEÑO PROPIO. PERO EN AQUEL MOMENTO TENÍA UN INTERÉS MUCHO MÁS URGENTE, AUNQUE MENOS TRASCENDENTE.
¿Y, JUAN? ¿QUÉ TAL ESTAMOS PARA EL PRIMERO?
MAL, LÓPEZ QUE LO CONTIENE ELLOS



## LA NOVELA

El éxito de El Eternauta decidió a Oesterheld a escribir la segunda parte de su saga. Implementada esta vez a modo de capítulos unitarios (cada uno de los cuales narraba una aventura de Juan Salvo durante su viaje hacia 1958), la obra no pudo concretarse por dos motivos: la emigración de Solano López a Inglaterra por cuestiones laborales, y la quiebra de la Editorial Frontera.

Tras el cierre de su empresa, HGO vende los títulos de sus personajes y publicaciones a Editorial Ramírez, la cual publica en 1961 la revista El Eternauta. Aquí Oesterheld desarrolla una versión novelada de su proyecto original para el Eternauta II. Muchos años después, la obra fue editada en forma de novela por Editorial Colihue, en 1995.

## GENTE CONTRA EL ETERNAUTA

El 29 de Mayo de 1969 (también durante una dictadura militar), la revista Gente comienza a publicar la segunda versión de El Eternauta, esta vez dibujada por el maestro Alberto Breccia. Ya hemos hablado extensamente de esta obra y de los problemas que debió enfrentar, en el ya mítico nº1 de Comiqueando. Sin embargo, conviene reiterar que la historieta en cuestión, levantada prematuramente por la revista Gente debido a la osada experimentación estética de Breccia y -suponemos- al claro viraje hacia la izquierda que Oesterheld le puso a su reinterpretación del guión, fue un éxito rotundo en Italia y España a comienzos de los '70. Fue con esta versión (que, al decir del propio Breccia, tuvo como único atractivo el pago que recibía) que El Eternauta ganó popularidad en Europa, abriendo las puertas para la versión clásica de Solano López. Pero el éxito en Europa del primer Eternauta traería aparejadas tristes consecuencias, más precisamente, El Eternauta II.

## UN PANFLETO EQUIVOCADO

En 1976, Ediciones Record comienza la reedición del primer Eternauta en fascículos semanales coleccionables. Tras el arrollador éxito, en Diciembre de ese año (casi dos décadas después del debut en Hora Cero) el Libro de Oro de Skorpio presenta El Eternauta, Segunda Parte. Las circunstancias del país en ese momento son especiales: otro golpe militar (y van...), decreto de aniquilación a la subversión firmado, represión contra el E.R.P. y Montoneros (ala de ultraizquierda del peronismo en la que HGO militaba como Jefe de Prensa) y demás atrocidades. La guerra había comenzado. Oesterheld lo sabía (sus hijas se encontraban en las filas guerrilleras que combatían al Ejército en Tucumán) y lamentablemente, ideó esta historieta como una pancarta, pasando de aquella protesta sutil y universalista de El Eternauta I, a una protesta grotesca y partidista en esta secuela. Como Solano López (a cargo una vez más de la faz gráfica) no coincidía con algunos de estos puntos, más de una vez los guiones fueron recortados y rearmados, lo cual generó rispideces en el equipo creativo (ver reportaje a Solano López en Comiqueando nº12).

El guionista, ahora identificado como H.Germán O., pasa de su rol de transmisor a protagonista activo de la acción. Junto con Juan Salvo, viaja al año 2100, donde Buenos Aires se encuentra desolada, devastada por el ataque atómico del final de la primera invasión. Los hombres sobrevivientes habitan en cuevas y se encuentran sometidos por los Ellos. Hasta que llega Juan Salvo.

Como personaje, Juan Salvo se encuentra totalmente desvirtuado. Su grandiosa humanidad (aquella que se apiadó de la muerte del Mano) se transforma aquí en una Mirada Ojos-Abismo llena de odio hacia el invasor. El Eternauta organiza militarmente a los sobrevivientes, erigiéndose en líder de este "Ejército Popular" contra los Ellos, los Manos y esa suerte de ejército parapolicial que son los Zarpos.

La consigna ahora es vencer a cualquier precio. Ante la muerte de muchos hombres en la lucha por el Cronomaster, Juan Salvo dice: "Lo siento... era necesario que desaparecieran... Los

¡OTRA VEZ EL SOL! ¡EL SOL DE SIEMPRE, SIN COPOS QUE LO NUBLEN!
SÍ... EL SOL... Y EL CIELO AZUL... COSTABA CREERLO, PERO LA NEVADA DE LA MUERTE CONCLUÍA. LA TREMENDA NEVADA QUE APENAS SI HABÍA DEJADO UN PUÑADO DE SOBREVIVIENTES ¿HABÍA ACERTADO YO CUANDO DECÍA QUE EL ENEMIGO ESTABA YA EN EL LÍMITE DE SUS FUERZAS?
EL SOL... EL BUENO, EL VIEJO, EL AMIGO SOL...
© Oesterheld/Solano López
YA NO ESPERÁBAMOS VOLVER A VERTE...
SOBRE TODO DESPUÉS DE LA EXPLOSIÓN...
UN QUEJIDO DESGARRADOR, FRANCO SE DESMORONA APENAS SI LO SOSTIENEN LOS HOMBRES-ROBOT... EL "MANO" SE ACERCA
¡EN RETIRADA! ¡¡POR LAS HERAS TODOS! ¡PRONTO!
© Oesterheld/Breccia
ESO ES LO QUE IMPORTA. ¡¡SIGAMOS!!
IMPLACABLE EL ETERNAUTA. UNA FUERZA RESUELTA A VENCER A CUALQUIER COSTO.
© Oesterheld/Solano López

dejé convertir en hombres-robot para ganar tiempo... tenía que entender el Cronomaster ...Pero su sacrificio no será en vano... Gracias a ellos podremos luchar contra el fuerte. ¿Qué importan unas cuantas vidas?".

Pero las vidas que se perdieron fueron muchas, incluyendo las de las hijas de Oesterheld, que murieron en combate. Esta absurda guerra, con sus excesos y desapariciones, terminó también con el creador de El Eternauta quien, según el informe de la Conadep, pasó en 1977 a engrosar la lista de los desaparecidos durante la sangrienta dictadura militar de 1976-1983.

## EL ETERNAUTA APOCRIFO

En 1983, Alfredo Scutti, director de Ediciones Record, decide concretar una tercera parte de El Eternauta con destino a la publicación italiana L'Eternauta y aterrizaje final en las páginas de Skorpio. Con HGO desaparecido, el guión corrió por cuenta de Alberto Ongaro y los dibujos estuvieron a cargo de Oswal (lápices), Mario Morhain (tintas) y Carlos Meglia (fondos). También en los primeros episodios aparecen caras y cabezas dibujadas por el propio Solano López quien, tras reclinar el ofrecimiento de dibujar esta nueva secuela, pidió que su nombre no fuera mencionado en los créditos.

El producto final no pudo ser peor. Como personaje, Juan Salvo se aleja aún más de las líneas generales planteadas en la primera parte (y de las que el propio Oesterheld se desentendería en la secuela). Dice el Eternauta en esta nueva aventura: "Soy un mutante y por tanto dispongo de facultades psíquicas y físicas que otros no tienen". Se refiere a una mente telepática que le permite presentir el peligro y la capacidad de leer mentes ajenas. Nada más alejado del hombre común transformado en héroe al enfrentar su realidad. Nada más cercano al concepto del superhéroe norteamericano.

En esta obra también desaparece el héroe grupal. Los hombres ya no cooperan para conformar al héroe, sino que el héroe guía a los demás como un ser omnipotente, casi un semi-dios. Frente a este Super Eternauta encontramos a un Germán paralelo al Watson de Sherlock Holmes o al Robin de Batman. Ni el cronista de la primera parte ni el activo protagonista de la segunda. Sus falencias le permiten a Juan Salvo demostrar contínuamente quién es el héroe.

Lamentablemente, al estar pensada para el mercado europeo, la identidad nacional se diluye en un folklore de exportación. Así entran en escena el Obelisco, la 9 de Julio, boleadoras (símbolos autóctonos pero de proyección internacional) y una visión futurista de Buenos Aires construída según los cánones estadounidenses de urbes futuras.

El argumento de esta tercera parte toca prácticamente todos los tópicos clásicos de la space opera: universos espejo, mundos paralelos, platos voladores, robots asesinos, manipulación genética y, por supuesto, una invasión. Invasión que en este caso no viene de otro espacio, sino de otro tiempo, 1200 años en el futuro de la humanidad. La parte gráfica es efectiva y correcta, aunque a veces un tanto estática, pero se ve eclipsada por farragosos bloques de texto que intentan razonar la acción, ofreciendo puntos de vista y sensaciones de los personajes. Tal vez, con otros personajes protagónicos, esta historia estaría entre las buenas obras del comic nacional.

Sobre el final, este falso Juan Salvo, este Super Eternauta, desaparece, esperemos que para siempre. ¿Fin?

## UNA VUELTA MAS

Tras veinte años alejado del personaje que lo consagró definitivamente y muchos años de vivir fuera del país, Francisco Solano López retomó a mediados de este año al ya legendario Eternauta. El veterano maestro había presentado varios proyectos a medios de alcance nacional (ver recuadros), pero fue la revista Nueva, de distribución junto a la edición dominical de varios diarios del Interior, la que se interesó en un nuevo relanzamiento del personaje.

Desde el mes de Junio, Juan Salvo protagoniza una nueva aventura ambientada en 1999 (una de las tantas vividas entre la primera invasión y la aparición de Salvo en la casa del guionista Germán) llamada El Mundo Arrepentido. La historia se serializa a razón de una página por semana durante 48 semanas y -esta es una novedad- se realiza directamente a todo color, aplicado por Solano López y el guionista Pol mediante computadoras.

Pol (Pablo Maiztegui) es también autor de una saga del Eternauta de unas 200 páginas, que los autores tratarán de encarar una vez finalizado El Mundo Arrepentido. Mientras tanto, este primer regreso del verdadero Eternauta en la era post-Oesterheld está obteniendo una excelente repercusión, lo cual aumenta las posibilidades de que, una vez finalizada la serialización en la revista Nueva, se recopile en un álbum de circulación nacional.

Cuarenta años más tarde, el Eternauta está de vuelta y, por el bien de la historieta argentina, no queremos que desaparezca nunca más. ¿Será posible?

# DE QUIEN ES... el eternauta

La larga y enrevesada historia de los derechos sobre El Eternauta empieza cuando se funde la Editorial Frontera y Héctor Oesterheld vende a distintos acreedores los derechos sobre sus títulos y sus personajes. A mediados de la década del '70, Alfredo Scutti, dueño de Ediciones Record, compra los derechos sobre El Eternauta a un tal Seijas, propietario hasta entonces de la obra. La editorial Record inicia en 1976 la reedición de El Eternauta y, para esta ocasión, Oesterheld y Solano López reciben un pago, previa cesión de los derechos sobre la obra al editor. Cuando Scutti les encarga la secuela, se refrenda el contrato original y una vez más, los autores firman la consabida cesión de derechos para la segunda parte.

Los problemas empiezan una vez desaparecido Oesterheld y una vez emigrado a Europa Solano López , cuando surge en Italia la idea de llevar al Eternauta al cine. Para esto hace falta un contrato más amplio que aquel que firmaran Scutti y HGO y en 1983 el editor negocia una nueva y más amplia cesión de derechos, esta vez con la viuda del guionista, la Sra.Elsa de Oesterheld. La Sra.de Oesterheld, que se encontraba atravesando una situación económica extremadamente acuciante, sumada a la trágica pérdida de su marido y sus hijas durante los años de la represión militar, y a la inminencia de su jubilación en el empleo que tenía en un banco, acepta firmar este nuevo contrato por un monto estipulado en los u$ 10.000.

Sin embargo, un abogado allegado a la familia de Oesterheld, señala que la viuda del guionista no tenía capacidad jurídica para vender los bienes de su difunto esposo, si bien se la había nombrado administradora de los mismos. El contrato firmado con Scutti no contemplaba los derechos de otros dos herederos de HGO: sus nietos, ambos menores de edad y bajo la custodia de su abuela. Alrededor de 1984, la Sra. de Oesterheld inició la lucha por invalidar este contrato sumamente desfavorable y perjudicial para sus nietos, en un denodado intento por subsanar su error. El litigio judicial con Alfredo Scutti se extendió a lo largo de once años y, hasta la fecha, ha motivado sentencias favorables a la familia Oesterheld en las dos primeras instancias.

Alfredo Scutti, por su parte, reclama su propiedad sobre el personaje a partir de los contratos firmados con Oesterheld y Solano López anteriores a aquel que la familia del guionista está por invalidar. Para el editor "los fallos adversos se deben a que se está mezclando una cuestión comercial con tragedias personales" y asegura que "mientras Oesterheld estuvo vivo, mi relación con él fue muy buena y nunca tuve ningún problema". Scutti también presenta documentación por la cual la Sra. de Oesterheld habría autorizado, tras recibir un pago, la realización de la tercera parte de El Eternauta, editada por Record varios años después de la desaparición de HGO.

Pero la Sra. de Oesterheld desconfía de la aparente buena fé de Scutti, a quien califica de "estafador sin escrúpulos". Los familiares del guionista estiman que, en los últimos 20 años, el editor ganó unos u$ 4.000.000 con la creación de Oesterheld y se preparan para intentar recuperarlos en un juicio por daños y perjuicios contra Alfredo Scutti.

Entra el tercero en discordia: Francisco Solano López, dibujante de la primera versión de El Eternauta. Según Solano, el contrato entre Scutti y la viuda de Oesterheld firmado en 1983, no sólo pasaba por encima de los derechos de los nietos del guionista, sino también por encima de los del propio Solano. "En el contrato se habla de la cesión de derechos de la obra literaria El Eternauta, como si Héctor hubiera producido una novela de El Eternauta que existía independientemente cuando, en realidad, El Eternauta había nacido en historieta, paulatinamente, episodio a episodio, en un trabajo de colaboración entre Héctor y yo, de común acuerdo", afirma el dibujante.

Sin embargo, estos argumentos no convencen a la viuda de Oesterheld, que considera a Solano un intérprete de la obra de su marido y no un co-creador de la misma. "El Eternauta fue una idea madurada por Héctor a lo largo de muchos años", dice desestimando la posibilidad de una creación en conjunto.

A todo esto, Solano López está produciendo una nueva secuela de El Eternauta para la revista Nueva. Las primeras consultas entre el dibujante y los herederos del guionista no conformaron a ninguna de las partes pero Solano, quien defiende férreamente su propiedad sobre el 50% de los derechos del personaje, siguió adelante y firmó contrato con Nueva.

Esta actitud no fue bien vista por la viuda y los nietos de Oesterheld, que afirman "Siempre consideramos que Solano tiene que ser consultado y remunerado en todo lo que tenga que ver con el Eternauta a nivel gráfico, ya sea merchandising, cine o cualquier otro producto relacionado con el personaje donde se utilice su imagen, pero él no puede, por sí solo, firmar un contrato y continuar la historia".

Tanto el dibujante como los editores de Nueva están interesados en llegar a un arreglo económico con los herederos del guionista y es inminente el establecimiento de un cánon que deberá abonarse a los mismos por cada pago que reciba Solano. En algún momento se habló de un 33%, lo cual no parece muy prudente, teniendo en cuenta los cánones internacionales para este tipo de operaciones. Cabe recordar, como antecedente cercano, que la Marvel cedió a sus personajes clásicos a Jim Lee y Rob Liefeld por ún 20% de la facturación.

Evidentemente, en algún momento tendrá que responderse de un modo unívoco si Solano López puede o no considerarse co-creador de El Eternauta y, de responderse en forma afirmativa, también deberá dirimirse qué porcentaje del monto que los Oesterheld le reclamarán a Scutti le corresponde al dibujante de la obra. Obviamente, continuará. (A.A.)

# LOS ETERNAUTAS QUE NO FUERON

**Desde aquella secuela ideada por Oesterheld en 1959 y que quedara en apenas una colección de cuentos, han sido varios los proyectos que involucraron al Eternauta pero no llegaron a concretarse. Estos son cuatro de los más interesantes.**

## 1) TIEMPOS DIFICILES

Corría el año 1972 (o 1973) cuando Lito Fernández recibió en su casa a una visita inesperada. Era Héctor Oesterheld (a quien Lito nunca le había dado su dirección) y venía a proponerle un nuevo proyecto de El Eternauta. "La idea era publicar una página o media página en la edición dominical del Diario El Día, de La Plata", recuerda Lito. La historia contaba como, tras la derrota en Buenos Aires, los invasores continuaban su avanzada en La Plata, con la idea de montar una cabecera de playa para el contraataque final. Oesterheld y Fernández realizaron un intenso acopio de documentación acerca de la ciudad de las diagonales e incluso la sobrevolaron en un avión del diario para tomar fotos aéreas. Sin embargo, luego de varias marchas, contramarchas y discusiones por las entregas, el proyecto se diluyó y, cuando los años '70 se volvieron negros, las pocas páginas que existían fueron destruídas, privándonos de la que pudo haber sido una gran saga en la historia de Juan Salvo.

## 2) UN ETERNAUTA PARA LOS '90

Durante una mudanza realizada a principios de los '90, la gente de Ediciones Record encontró, entre muchos otros papeles viejos, un guión inédito de Héctor Oesterheld, escrito a mediados de los '70: El Eternauta, Tercera Parte. Alejandro Scutti le propuso a Pez (dibujante de muy buen desempeño en las revistas Fierro y

el ETERNAUTA
LA VENCIDA
por SOLANO y SASTURAIN
SOY SOLANO LOPEZ... DIBUJANTE
HACE MAS DE CUARENTA AÑOS QUE LEYO COMICS, O HISTORIETAS, COMO DECIAMOS ANTIGUAMENTE Y ME GUSTA EL INTICO
EL ETERNAUTA
Y NO FUE UNA HISTORIETA MAS, ASI LO SINTIERON VARIAS GENERACIONES DE LECTORES, QUE LA HAN CONSAGRADO COMO UN AUTENTICO MITO.
JUAN SALVO, EL ETERNAUTA.
"CUANDO VEINTE AÑOS DESPUES REALIZAMOS LA SEGUNDA PARTE DE LA HISTORIA, ESA MISMA PREGUNTA SE CONVERTIDA EN REALIDAD. LO INCREIBLE SE HABIA CONVERTIDO EN COTIDIANO. EN 1977"
PERO G... SU PERSONAJE Y SU HISTORIA EN ALGUN LUGAR DEL TIEMPO Y DEL ESPACIO, VIVEN.
PORQUE LA HISTORIA NO TERMINA
ESTA, QUE EMPIEZA ASI.

# EL ETERNAUTA EN EL CINE

En 1969, la publicación de El Eternauta de Oesterheld y Breccia en la revista Gente, espanta a muchos, pero no a Hugo Gil, Mario Bertolini y Hugo Gil, directivos de Gil & Bertolini, una empresa dedicada a los comerciales publicitarios para TV. Impactados por la obra, deciden comprar los derechos del personaje para una versión televisiva, en la que el propio HGO aparecería en cámara, introduciendo al espectador en el mundo del Eternauta, un mundo de dibujos animados, según diseños de Jorge Moliterni.

Así se comienza a trabajar en el capítulo piloto. Miguel Ángel Nanni y Cayetano Carluggio como animadores, Alejandro Tempesta tras las cámaras y Carlos Berrinocomo director de arte. Para la animación se utiliza la técnica del rotoscopio (se filma a actores y luego se calcansus movimientos). Como siempre, problemas de dinero frenan la producción y del proyecto sólo quedan 24 minutos de animación (sin Oesterheld), exhibidos alguna vez en el recordado Instituto Di Tella.

En Julio de 1981, Ediciones Record comienza a reeditar en fascículos semanales El Eternauta I y El Eternauta II, coloreados por Luis Parmiggiani. Para publicitarlos en TV, Scutti [illegible] a Carlos Berrino y así aparece en las pantallas una animación limitada de las viñetas de Solano López. De ahí en adelante, problemas económicos o de derechos sobre el personaje bloquearon todos los intentos posteriores por trasladar esta saga al cine o la TV. Es bien sabida la intención de Adolfo Aristarain por filmar El Eternauta y alguna vez también se mencionó entre los interesados al mismísimo George Lucas. Ahora que está solucionado el litigio jurídico por la propiedad del personaje, tal vez [illegible]

El Tajo) hacerse cargo de la faz gráfica de la obra, que Record editaría en entregas mensuales y en formato comic-book. La historia presentaba a un Juan Salvo despótico y cruel, rey de una Buenos Aires apocalíptica del futuro quien, de a poco y en forma onírica, va recuperado su memoria y su identidad.

Pez trabajó en equipo con Alfredo Flores y Andrés Paéz y presentó el primer episodio a modo de muestra. Sin embargo, y por motivos que no quedan muy claros pero pueden estar relacionados al juicio entre los Scutti y los herederos de Oesterheld, la serie no se continuó. El trabajo de Pez despertó opiniones encontradas entre los dibujantes de la editorial a quienes Scutti les mostró el material y la cosa quedó ahí. Pez nunca cobró por su trabajo, pero aclara "Nadie me prometió guita, porque se me aclaró de entrada que eran muestras. Además, yo dibujaría gratis cualquier cosa del viejo. Haber podido tocar ese guión, escrito a máquina en papeles amarillentos, fue más que suficiente".

## 3) SOLANO CONTRAATACA

En 1994, cuando todavía vivía en Río de Janeiro, Francisco Solano López comenzaba a planear junto al guionista Ricardo Barreiro un nuevo capítulo en la saga de Juan Salvo. Con Solano de regreso en Buenos Aires, el proyecto va cobrando forma y los autores planean presentarlo en el diario Clarín. Sin embargo, Solano López consulta con la viuda y los nietos de Oesterheld, quienes no ven con buenos ojos la inclusión de Barreiro en el proyecto. Aún antes de empezarse a dibujar, el proyecto (de un contenido ideológico fuerte y hasta un tanto agresivo) se desactiva y no llega a presentarse en ningún medio.

## 4) UNA SAGA SIN HOGAR

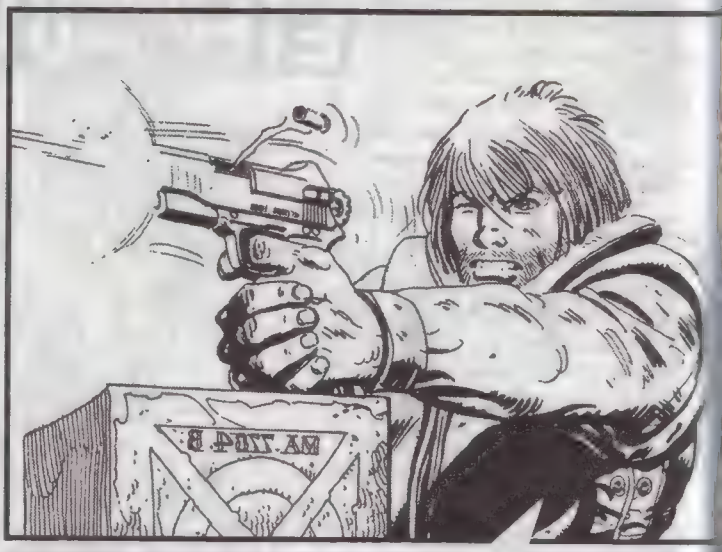
Tiempo más tarde, tres guionistas se acercan al maestro Solano López con propuestas para una nueva historia de Juan Salvo: Jorge Morhain, Juan Sasturain y el joven ayudante de Solano, Pablo "Pol" Maiztegui. A Solano le gusta la propuesta de este último, pero como todavía no le tenía confianza como para ponerlo al frente de una saga de estas características, le propone a Sasturain formar equipo con Pol y amalgamar las ideas de ambos. El guionista de Perramus prefiere trabajar solo y presenta un guión muy interesante (firmemente entroncado en la continuidad de las dos epopeyas de Oesterheld-Solano), que este último comienza a dibujar.

Sin embargo, la suerte no está de su lado. En 1996 Sasturain lleva el proyecto a Clarín, donde se cuestionan ciertos puntos del guión en los que, al decir de Solano López, "se notaba un cierto venenito ideológico". Se pidieron ciertas modificaciones que el guionista no hizo y, por sobre todo, surgieron los reparos cuando confirmaron que la marca El Eternauta está registrada a nombre de Alfredo Scutti. El problema con los derechos de El Eternauta (ver recuadro) también fue un obstáculo cuando Sasturain llevó esta misma propuesta al diario Página/12. En este entonces, la Justicia todavía no había fallado en favor de los Oesterheld y los editores del diario no querían exponerse a un juicio por parte de Scutti. Y, si bien en Página/12 nadie se quejó del tono ideológico del guión de Sasturain, surgió un segundo impedimento, esta vez de tipo económico. El diario no estaba dispuesto a pagar lo que pedían los autores y estos no estaban dispuestos a trabajar por la suma que ofrecía el diario. Con dos páginas dibujadas, La Vencida (tal era el título de la saga) quedó en el limbo de los proyectos.

Un año más tarde Solano cumpliría su sueño, esta vez en la revista Nueva y junto a su colaborador de cabecera, Pol, guionista de El Mundo Arrepentido. **(A.A./H.O.)**

# APRENDÉ A USAR TUS PROPIAS ARMAS. APRENDÉ HISTORIETA EN LA **EAH**.

eah
Escuela Argentina de Historieta



Guión de historieta

Dibujo de historieta

Historieta humorística

Ilustración

YA ESTA ABIERTA LA INSCRIPCION PARA FEBRERO!

La **EAH** es la única escuela con un plan integral que te enseña guión, dibujo e ilustración, con docentes de primer nivel: Juan Zanotto, Carlos Albiac, Dani The O, Andrés Accorsi, Ignacio Noé.

Estámos formando a los historietistas del siglo XXI.

No te quedes dibujado.

eah
Escuela Argentina de Historieta

COCHABAMBA 868 - CAPITAL - TEL. 307-6170/7297

# LA PÁGINA DE HUMBERTO POLLO

HOLA GANDULES, BIENVENIDOS UNA VEZ MÁS AL GLAMOROSO MUNDO DE LA HISTORIETA, UN ARTE MENOR QUE CRECE DÍA A DÍA Y PARA REMATAR ESTA PÁGINA EL CHANCHO PELUDO NOS HACE OTRA SESUDA CRÍTICA DE CINE Y UNA NOTA EXCLUSIVA A DANI THE O. (Y BUEH...)

## CORREO AL SPIEDO

EL CORREO PRIVADO DE HUMBERTO POLLO

HE LEÍDO UNA CARTA INTERESANTE DE SANTIAGO SLABY, DE SOLO 12 AÑOS QUE ME MANDA UNA CRÍTICA DE BATMAN Y ROBIN Y LE DA UN JORGE BARREIRO, YO NO LA VÍ, PERO POR LOS COMENTARIOS, PARECE UNA CAGADA. ME GUSTO TU DIBUJO Y CON RESPECTO A DRAGON BALL, LO CONOZCO A ESE JAPONESITO CON COLA DE MONO, EN CUANTO A TU PREGUNTA DE PORQUE SE ME OCURRIÓ SER DETECTIVE ES PORQUE CREÍA QUE ME IBA A LLENAR DE GUITA Y ADEMÁS EN LA POLICIA FUI DECLARADO COMO PERSONA NO GRATA. AHORA ESO DE AGRANDAR ESTA SECCIÓN NO ME GUSTO, NADA, ME PARECIÓ UNA IDEA NEFASTA ¿QUE PASA? ¿ME QUERÉS HACER TRABAJAR EL DOBLE? NI MAMADO. El Pollo

## EL CHANCHO PELUDO

HOY: AMIGOS PARA LA AVENTURA ¡QUÉ PELICULÓN! TRES AMIGOS EN UN MEHARI HACEN DE LAS SUYAS!!! ¡CUÁNTA LOCURA! PALITO SIGUE CANTANDO SUS CAGADAS HABITUALES, MINGUITO ¡UN VAGONETA! Y MONZÓN EN LAS PARTES QUE MODULA LA VOZ, TAMPOCO SE LE ENTIENDE UN CARAJO.

ATTE. EL CHANCHO PELUDO

Humberto Pollo ■ Dani the O

EXCLUSIVO

## DANI THE O DA LA CARA

EL AUTOR DE HUMBERTO POLLO DA LA CARA SE MUESTRA TAL COMO ES, CON SUS DEFECTOS Y MÁS DEFECTOS

# HERENCIA COMICS

- COMICS NACIONALES -
- COMICS ESPAÑOLES -
- REMERAS -
- MUÑECOS -
- MAQUETAS -
- CARDS -

- MINIATURAS PARA ROL -
- JUEGOS DE ROL -
- JUEGOS DE CARTAS -
- WARGAMES -
- SALA DE JUEGO -
- Y MUCHO MAS -

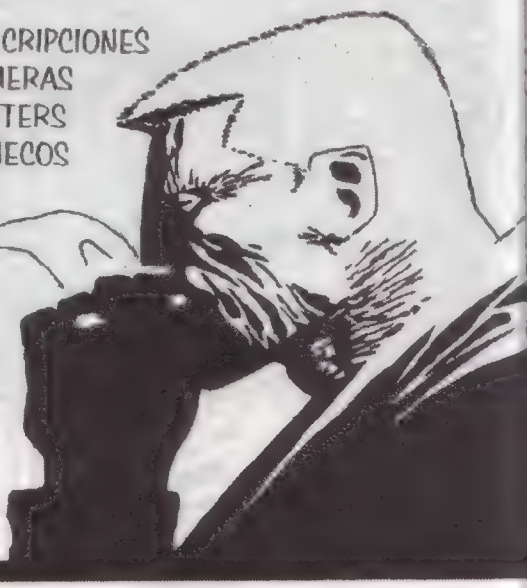
**JOSE HERNANDEZ 2917. VILLA BALLESTER.**

Si estas en CORDOBA
no busques más y visitá
la 1er COMIQUERIA

- COMICS FORUM (MARVEL EN ESPAÑOL)
- COMICS ZINCO (DC EN ESPAÑOL)
- COMICS AMERICANOS
- JUEGOS DE ROL , TSR , JOC

- PEDIDOS
- TRADING CARDS
- CARDS GAMES
- LIBROS

- SUSCRIPCIONES
- REMERAS
- POSTERS
- MUÑECOS



Y todo lo que hasta hoy no conseguías en
Córdoba, con una sala de juegos y reuniones

**Acercate ya a 9 de Julio 150,**
**Local 14**
**Galería del Sol**

# La Verdulería del Dr Müle y Cía.

**Ehhh, loco! Vamo' todo' a Fantabaire', chabón! Va'ser una masssa, fiera! Chau, loco, estoy re-cebado!. Bueno, basta. Dejémonos de joder. Desde ya les aviso que no pienso ir a ese lugar de mierda ni aunque me juren que no voy a tener que verles las caras a ninguno de los salames que se acercan al stand de Comiqueando preguntando con su mejor sonrisita boluda "¿Está el Doktor Müle?" o "¿Cuándo viene el Doktor Müle?". Nunca! Pero quédense tranquilos, que igual me voy a enterar de todo lo que pase ahí adentro para verduguearlos en el próximo número. Mientras tanto, diviértanse con los**

## DATOS DEL INDECAP

| | |
|---|---|
| Porcentaje de grupos de villanos cuyo nombre incluye un sinónimo de "mal" | 80% |
| Porcentaje de personajes de comics que dicen estar cayéndose mientras están cayendo | 86% |
| Cantidad promedio de naranjas que entran en la boca de los personajes de Rumiko Takahashi cuando gritan | 11,3 |
| Probabilidades de sobrevivir la explosión de una bomba atómica en la vida real | 1 en 1000000 |
| En un comic de superhéroes | 4 en 5 |
| Cantidad de dólares que le quedaría a Patoruzú si se ofreciera a pagar la deuda externa argentina | 750000 |
| Si le diera la combinación de su caja fuerte a un concejal peronista | 750 |
| Cantidad promedio de palabras que aparecen entre "Spider-Man" y "amenaza" en las editoriales de J.Jonah Jameson | 7 |
| Que aparecen entre "culo" y "pija" en los diálogos de Cazador | 5 |
| Porcentaje de historias de Marvel o DC llamadas "sagas" | 30% |
| Porcentaje de historias de Marvel o DC con guiones aceptables | 15% |
| Cantidad promedio de veces por álbum que Tintin pilotea lanchas, botes, aviones, helicópteros o naves espaciales | 4,3 |
| Que es desmayado con un golpe en la cabeza | 2,6 |
| Que se transa a una mina | 0,0 |
| Probabilidad de que estos datos se ajusten a la realidad | 1 en 1000 |

## FUNNY ANIMALS

Para hoy tengo una hermosa colección de mocos extraídos de El Boletín una revista para kioskeros y editores que suele llegar gratarola por la redacción. Empiezo con uno del número de Mayo:

> Los países que han desarrollado el género a nivel industrial y con un nivel de excelencia en lo creativo son Italia, Francia y Dinamarca. Curiosamente en estas naciones muchos de los dibujantes que trabajan en los grandes sellos editoriales son argentinos (nuestro país es uno de los más prolíficos del mundo en cuanto a los artistas del dibujo).

Ah, no! Si nosotros somos una manga de boludos, hablando todo el tiempo de comic argentino, comic yanki, comic japonés... La posta, la verdadera posta del comic se hace en Dinamarca, viejo! ¿Qué me vienen con Breccia, Otomo, Kirby y no sé qué otro verdulero? ¿Cómo se los puede comparar a los capos grossos del comic danés, como por ejemplo... eh... ¿cómo era? eh... Má si, el comic danés no existe y el que escribió esta nota tampoco. Vamos a una perlita de Junio:

> El Grupo Editorial Vértice que edita la revista de cómics de LOS SIMPSON, lanza este mes una edición especial de más páginas con todos los personajes que intervienen en las historias de Matt Groening (su creador). LA COLISION DE BONGO es el lanzamiento que llegará a los kioscos y que puede inscribirse en el género del "cómic book"; edición de colección con más cuadros por página y gran nivel de acción. Esta edición especial saldrá a $ 9,00, mientras que la edición regular continúa con su precio habitual de $ 2,00. Íntegramente realizada a color, es una oferta infalible en la biblioteca de un "simpsoniano".

Uia! Nos cagaron! Ahora resulta que todas las ediciones de los Simpsons de la editorial Vid son truchas! Claro, si la licencia la tiene la editorial Vértice! ¿Y entonces por qué catzo andan por todos lados los comics de Vid? ¿O se habrán equivocado? No, no creo, se trata de una publicación especializada... especializada en decir boludeces! Al Averno con ellos! Y que se venga la perla de Julio!

### La trilogía de Spielberg

La revista COMIC PREVIEW lanza una edición especial dedicada a la trilogía de La Guerra de las Galaxias (la película consagratoria del director Steven Spielberg). A lo largo de 34 páginas se abordan diversos temas referidos a esta trilogía desde una perspectiva periodística. Es importante destacar que, pese a su título, la publicación no incluye cómics, sino que analiza algunos pasajes y aporta datos acerca de su realización. Llega a los

Ay, qué dolor! No sólo manijean a una revista 100% excecrable y avechuchesca como es la Comic Preview (36 páginas en papel de diario e impresas como el orto a cuatro mangos!) sino que además están totalmente convencidos -como para ponerlo en letra grandota- de que la trilogía de Star Wars es de Steven Spielberg! Nooooo! No se puede ser tan ignorante! Es como que me digan que Locuras de Isidoro es un título de Image! ¿Cómo puede ser que a esta altura del cebamiento de Star Wars la gilada confunda a Spielberg con George Lucas?!? Se me ocurre una posibilidad. Tal vez lo hayan leído en la Comic Preview...

Y tengo un asquito más, enviado por un buchón espontáneo que se identifica sólo como "un fiel seguidor", aparecido en el nº53 de la abyecta revista Hobby Consolas:

> Acclaim, fiel a su línea de estrujar personajes del comic pone a la venta este «Spawn» basado en el último personaje de Todd McFarlane, creador de Spiderman.

Uy, Dio'! Ahora que se está poniendo de moda Spuaj vamos a ver todos los días un moco de estos. ¿McFarlane creó a Spider-Man? Difícil que el chancho chifle. La arañita debutó en 1962 y Todd nació en 1961. Me cabe la de los chicos precoces, pero tampoco la pavada! Arrojadlos!

## BOTTOM TEN

**Y es hora de internarnos una vez más en las inmundas profundidades del ranking de la infamia, donde vos podés escrachar al personaje que más odies, con sólo mandar tu voto al lúgubre nido de ratas que sirve de refugio para los delincuentes que hacen esta vil revistucha. Estas son las posiciones hasta hoy:**

1. Robin
2. Wolverine
3. Azrael
4. VR Troopers
5. Jubilee
6. Ghost Rider
7. Cazador
8. Superman
9. Spider-Man
10. POWER RANGERS!!

# FLORONIC MAN

**Nombre Real: Jason Woodrue**
**Primera Aparición: Atom nº1 (1962)**

**Creadores: Gardner Fox y Gil Kane**

**HISTORIA:** Una versión del origen de este personaje lo pinta como un conquistador de otra dimensión, condenado por sus congéneres a morir en la Tierra. Pero esto es poco probable, ya que el único sustento de esta teoría es la palabra del propio Jason Woodrue, cuya salud mental está claramente alterada.

Los hechos más plausibles de comprobación presentan a Jason Woodrue como un talentoso profesor de botánica de la Universidad Gardner. Entre sus alumnos se destacan cinco de ellos, quienes tendrían en sus vidas una estrecha relación con el mundo de las plantas: Pamela Isley, Alec y Linda Holland, Susan Linden y Philip Sylvian. Tiempo más tarde, Woodrue llevó su cátedra de botánica a la Universidad Ivy, donde decidió intentar la conquista del mundo utilizando un ejército de plantas. La intervención de Atom frustró sus planes y motivó a Woodrue a buscar revancha contra el diminuto titán, con peor suerte que la primera vez, ya que terminó tras las rejas.

En la cárcel, Woodrue prosiguió con sus experimentos botánicos y desarrolló un suero que él mismo ingirió. Esto lo transformó en un ser vegetal, con madera en lugar de carne y hojas en lugar de pelo. Ya desquiciado, el científico escapó y, tras adoptar el nombre de Floronic Man, se enfrentó a Green Lantern (Hal Jordan), tan sólo para cosechar una nueva derrota. En años sucesivos *(y alternando entre los nombres de Floronic Man y Plant Master), unió* fuerzas varias veces con otros supervillanos, pero la Justice League (e incluso la Justice Society) resultó imposible de vencer y pronto Floronic Man regresó a la cárcel.

Liberado por una turbia maniobra del corrupto y poderoso grupo empresario Sunderland, Woodrue se obsesionó con el Verde, la fuerza elemental que une y nutre al mundo vegetal. Su conciencia se integró al reino de las plantas y pronto se apoderó de un pueblo de Louisiana, desde donde lanzó un nuevo intento de conquista mundial sublevando al mundo vegetal contra el resto de la vida terrestre. Vencida la Justice League, fue finalmente Swamp Thing quien logró romper el lazo entre Woodrue y el Verde, lo cual terminó de dañar la salud mental del villano, que esta vez fue recluído en el Asilo Arkham, de Gotham City.

De allí lo liberaron los Manhunters, con el objeto de infiltrarlo entre los Chosen, un grupo formado por el Guardián del Universo Herupa Hando Hu y la Zamarona Nadia Safir con el objeto de liderar a la Humanidad en el próximo paso de la evolución. Sin embargo, las enseñanzas de estos sabios alienígenas calmaron la furia interior de Woodrue quien, tras adoptar el nombre de Floro, permaneció como miembro de los New Guardians junto a los otros elegidos. En este tiempo, Floro y sus compañeros combatieron heroicamente a Janwillem Kroef (también elegido por Herupa y Nadia, pero traidor a la causa de los alienígenas), hasta que se les reveló su verdadero rol como guardianes de unas horrendas criaturas, que resultaron ser el real paso hacia una nueva Humanidad.

Floro abandonó la isla de los Chosen y, un tanto confundido y tartamudo, volvió a Brasil a visitar el Parlamento de los Arboles, donde estos le advirtieron de un modo bastante enigmático acerca del inminente ataque de Matango al mundo vegetal. Estas ominosas profecías confundieron aún más a Floro, quien viajó a Louisiana a proponerle matrimonio a Abigail Cable, convencido de que Swamp Thing había muerto. Pero encontró a la pareja muy feliz con su hija Tefé y, masculando interjecciones sin sentido, saludó y se fue.

De algún modo aún no explicado, Woodrue volvió a amenazar el orden y a confrontar con los superhéroes, ya que poco después reaparece en el Asilo Arkham, de donde es liberado dos veces en un lapso muy breve de tiempo. La primera vez coincide con el intento de Swamp Thing (ya poseedor del poder absoluto por sobre todos los elementos del planeta) de eliminar a la raza humana de la faz de la Tierra. La misión de Woodrue fue capturar a Tefé para impedir que esta ayudara a su padre y, en un principio, tuvo éxito. Pero las cámaras de máxima seguridad del Gobierno no fueron suficientes para retener a la hija del elemental, quien escapó no sin antes decapitar a Woodrue. Con cabeza nueva y hablando de sí mismo en tercera persona, Floronic Man regresa a Arkham, pero por poco tiempo. Tras una explosión que deja mortalmente herido a Solomon Grundy, Ted Knight convence a las autoridades para que le permitan a Woodrue viajar a Opal City a brindar su ayuda en un intento desesperado por salvar al ex-villano. El botánico se las ingenia para transportar a Jack Knight, Sentinel, Batman y a sí mismo al interior de la mente del portentoso Grundy, pero todo es inútil: Grundy prefiere morir. Con una derrota más a sus espaldas, el poderosísimo pero desequilibrado Jason Woodrue fue devuelto por Batman a su celda de máxima seguridad en el Asilo Arkham para Criminales Dementes. **(Andrés Accorsi).**

© DC Comics

## EXTRA-DATA

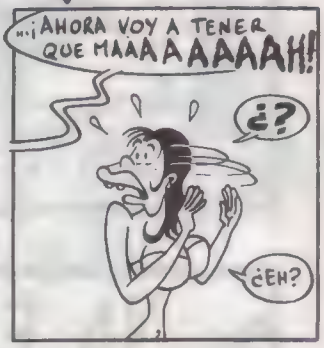
Como tantos otros personajes un poco absurdos nacidos en los '60, Jason Woodrue alcanzó su verdadero potencial en los '80, de la mano del genial Alan Moore. Este gigante del comic es el responsable de la que es, sin dudas, la mejor aparición de Floronic Man. Me refiero a "The Anatomy Lesson", publicada en Saga of the Swamp Thing nº21, de 1984.

EN ESTE CUARTO ESTAREMOS A SALVO POR UNOS MINUTOS, QUERIDA...
¡QUÉ GOZO!...
BOMP!
BOMP!
¡AY... BRUTO!

¡AQUÍ CONSUMAREMOS NUESTRO GRAN AMOR, KARINA VON PAULUS!
...
¡AHORA VERÁS LO QUE ES UN MUTANTE DE VERDAD!!!
¡SALÍ, TARADO!... ¡SOS UN BABOSO!

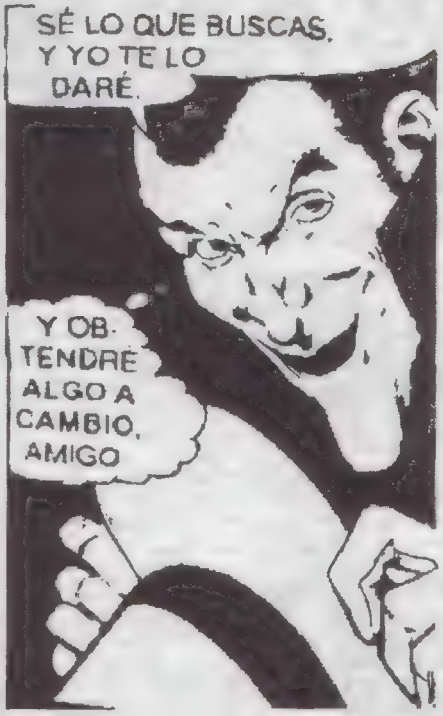
DAME UN BESO, KARI...
BOLLO!!
¡TOMÁ ESTO, ENFERMO!
...

¡PENDEJA HISTÉRICA! ¡NO DEBISTE HACER ESO! ¡MPF!!!
¡DIOS! ¿DE DÓNDE SALIÓ LA FUERZA PARA DARLE ESE BOLLO A ESTE IMBÉCIL???


...¡AHORA VOY A TENER QUE MAAAAAAAAH!
¿?
¿EH?

¡¡LOS SERES INTERDIMENSIONALES!!!... ¡ESCAPA MIENTRAS PUEDAS, KARINA!!! ¡VETE!
¡QUÉ HORROR!

¡NO ESCAPARÁS A NINGÚN LADO, KARINA VON PAULUS! ¡¡¡JA JA JA JA!!!
YA ERES MIA...
¡MIA!
¡LUMEST! ¡Y LOS COCINEROS!!! ¡¡¡OH, NO!!!
¿Y AHORA?... ¿QUIÉN LE SALVA LAS PAPAS A KARINA?
P. Szpir 97
CONTINUARÁ...




LO MEJOR EN:

✓ REVISTAS NACIONALES

✓ E IMPORTADAS

✓ JUEGOS DE CARTAS

✓ POSTERS

✓ TRADING CARDS

...y mucho más encontralo en

**ARKHAM COMICS**

CABILDO 2136 GALERIA RECAMIER
LOCAL 149 - PLANTA ALTA

♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣

# YA ESTAN ENTRE NOSOTROS

## LAS LEGIONES DE LA MUSICA Y DEL COMIC ATERRIZARON EN ALMAGRO

DISCOMIX

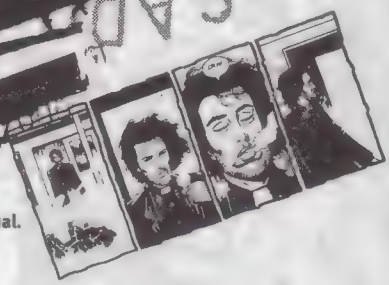
*Tenemos cd, casettes, libros, muñecos, comics españoles y americanos, juegos de rol, cartas y tablero*
*Con atencion personalizada y la posibilidad de realizar pedidos y reservas*

MUSIC-COMIC & BOOKS
AV. CORRIENTES 3843- TEL. FAX 862 3719 CP. (1194) CAPITAL FEDERAL

# GARTH ENNIS

por Diego Accorsi

**Si bien ya lo había entrevistado en el '95, por aquel entonces era solamente una promesa. A dos años de ese primer encuentro, me volví a sentar a charlar con él, ahora que ya es todo un reconocido capo de la industria, un guionista ácido y violento, cómico y zafado como pocos, con ustedes, el creador de un estilo exitoso, el talento detrás del título más hot de Vertigo.**



**•Yo empiezo los reportajes siempre igual. Contanos dónde y cuándo naciste.**
-Belfast, Irlanda del Norte, 1970.

**•¿Leías comics de chico?**
-Sí, leía algunos comics británicos, nada americano o con superhéroes.

**•¿Y cómo surge lo de ser un guionista?**
-Uh... Bueno, estaba en la Universidad, no la estaba pasando muy bien, y de alguna forma me aparecieron los comics... y la verdad es que siempre me gustó la idea de escribir, el script es una forma en la que me siento muy cómodo. Yo no sabía que se podía vivir del comic. Cuando descubrí que se podía vivir razonablemente bien de eso y también divertirse, me fui interesando más, con los aspectos técnicos y eso. Y resultó que para ese momento, había un comic que necesitaba una historia, mandé guiones y ahí empecé.

**•Muchos guionistas son dibujantes frustrados, que primero tratan de hacer el comic completo, pero se dan cuenta de que son un desastre dibujando y se dedican sólo a escribir, ¿a vos te pasó eso?**
-No, no tuve que dibujar mi propio comic para darme cuenta de que era un desastre dibujando. Yo conocía a tipos talentosos como John Mc Crea y Steve Dillon, que sabían lo que hacían.

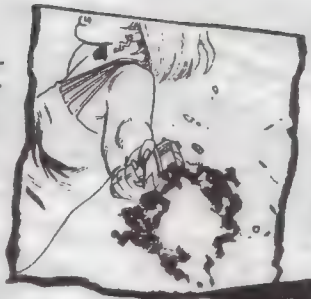
**•¿Cuál fue tu primer trabajo profesional?**
-El primer trabajo profesional fue Troubled Souls, que apareció serializada en una revista británica llamada Crisis, y fue recopilada después, y era una historia política sobre los problemas en Belfast.

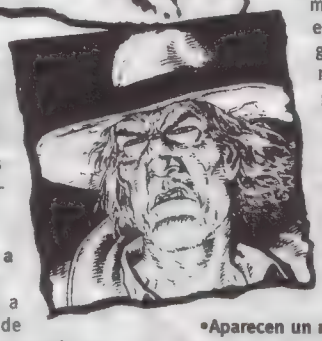
**•¿Cuántos años tenías en ese momento?**

-Diecinueve.

**•Sos muy joven y tenés un montón de trabajos publicados en Vertigo, en DC y otras compañías grandes; ¿sentís que vas muy rápido?**

-No sé si muy rápido. Me gusta casi todo el material que hice, pero parte de ese material no es muy bueno. Lo que estoy tratando de hacer ahora es frenar un poco, hacer menos trabajo; quiero asegurarme de que cuando empiece un nuevo proyecto, sea lo que yo quiero hacer, que no sea por razones comerciales, cosas así...



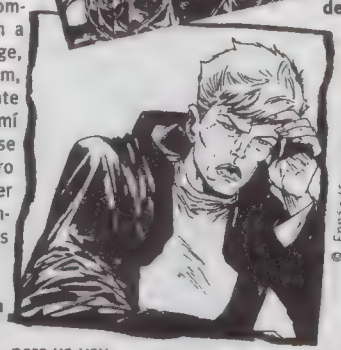


**•¿Y cómo llegás a DC Comics?**

-Bueno, DC tiene a Karen Berger, de Vertigo, que siempre está atenta a lo que pasa en los comics británicos para ver a los nuevos talentos y así encontró gente como Alan Moore, Dave Gibbons, Peter Milligan... Y cuando mi material empezó a aparecer en Crisis y después con Judge Dredd, fue Karen Berger en realidad la que quería que yo escribiera Hellblazer, y ese fue mi primer trabajo para América.

**•Pero lo que se dice fama a vos te llegó con Preacher, no con Hellblazer.**

-Bueno, creo que fue Preacher la que la rompió para mi. Llamó mucho la atención, muchas compañías empezaron a llamarme; Image, Top Cow, Acclaim, que normalmente no pensaban en mí como guionista, se interesaron, pero creo que Preacher le mostró a la gente que yo puedo manejar un montón de materiales diferentes.




**•¿Te gusta lo que están haciendo ahora con John Constantine?**

-La verdad, no vi mucho desde que dejé la revista... pero yo voy a hacer algo de Hellblazer también, unos cinco números en el '98, porque Constantine es un gran personaje, es algo a lo que uno siempre quiere volver.

**•En Hellblazer un angel y un demonio conciben un hijo. Lo mismo pasó en Preacher, ¿eso no significa que estén en la misma continuidad, no?**

-No, la verdad es que usé la misma idea dos veces. Hice eso en Hellblazer y realmente nunca llegué a nada; nunca se reveló qué pasó con ese hijo cuando nació, entonces cuando estaba elaborando Preacher, necesitaba un gancho que atrapara a la gente, darle a Jesse un tipo de poder y pensé "Nunca saqué provecho de la historia del angel y el demonio enamorados, ¿por qué no usarla de nuevo?".

**•¿Te gusta ver tus primeros trabajos reeditados ahora?**

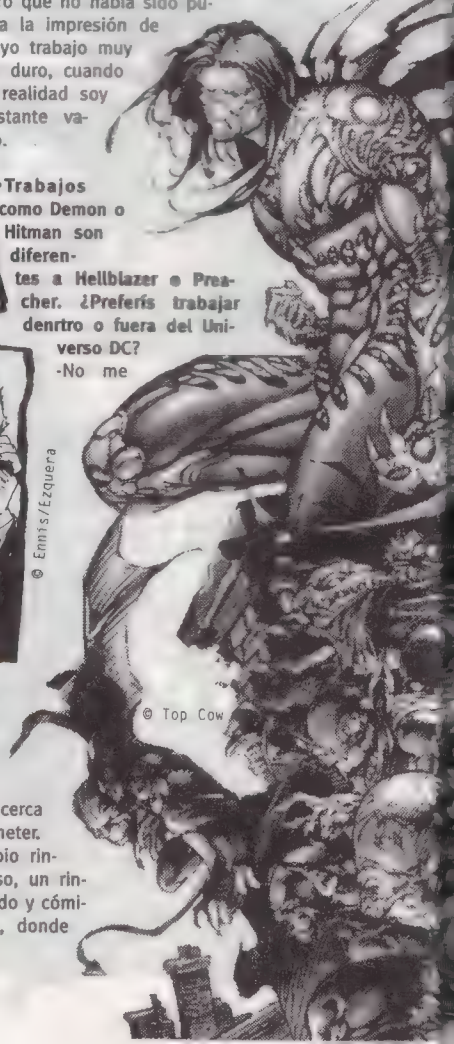
-Si, me gusta que sigan en imprenta, porque en la industria del comic vos ves que cada comic está a la venta por un mes y después es dificilísimo o imposible de conseguir. Lo grandioso de las recopilaciones es que mantienen las obras conseguibles, y así la gente puede acceder a ellas en cualquier momento y le permite a las compañías de comics meterse con las recopilaciones, en otros mercados, en las librerías, en disquerías, en locales de multimedia, donde normalmente los comics no se venden.

**•Aparecen un montón de comics tuyos al mismo momento, ¿cómo hacés? ¿Tenés ideas anotadas desde hace muchos años y las vas usando o tenés gente que trabaja con vos?**

-Bueno, en casa tengo cientos de anotadores llenos de ideas, que voy usando cuando encuentro el proyecto adecuado, pero mucho de ese material que está saliendo ahora, puede ser que lo haya escrito hace bastante tiempo. Por ejemplo, Pride & Joy la terminé hace como un año; Dicks, la que saca Caliber, la terminé en 1991; entonces hablamos de material que yo escribí a lo largo de mucho tiempo, pero que no había sido publicado, lo que da la impresión de que yo trabajo muy muy duro, cuando en realidad soy bastante vago.

**•Trabajos como Demon o Hitman son diferentes a Hellblazer o Preacher. ¿Preferís trabajar denrtro o fuera del Universo DC?**

-No me preocupa trabajar dentro del Universo DC, pero cosas como Hitman o The Demon son lo más cerca que me quiero meter. Son como mi propio rinconcito del Universo, un rincón oscuro, retorcido y cómico del Universo, donde



© DC

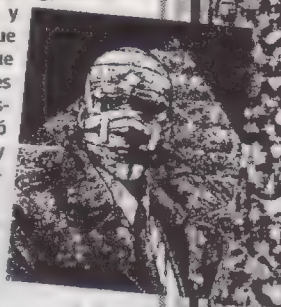
go, no-Paradox, no-Helix que leo es The Spectre... y la verdad es que a mí no me importa; la continuidad del Universo es problema de otro. Obviamente los comics tienen que tener sentido, cada revista, cada historia tiene que tener sentido, pero ese es el problema de tener 30 títulos con diferentes personajes en el mismo Universo; encontrás problemas de continuidad y entiendo que alguien debe hacerse cargo de eso.

**•¿Por qué creés que cuando Hitman apareció en Demon pasó despercibido y cuando sacaste el nº1 fue un éxito? ¿Tiene que ver que Garth Ennis ahora es un artista "hot"?**

-Poco... Creo que tuvimos suerte. Hitman salió a la calle y un montón de gente se enganchó; la temática de los asesinos venía con éxito a nivel cine, algunos la llamaron Pulp Fiction en el Universo DC y si bien esa es una simplificación y no es una comparación que me guste mucho, entiendo por qué la gente puede decir eso. El público se enganchó por ese motivo y afortunadamente podemos mantener a los lectores y esperamos que se queden, porque lo mejor todavía está por llegar.

**•¿Qué opinás de tus trabajos para Image?**

-Bueno, eso es un tipo de material diferente. Lo que traté de hacer en cosas como Medieval Spawn/ Witchblade o The Darkness y Shadowman, era exprimir estos proyectos que me daban mucha plata, pero esperando que me gustaran para trabajar cómodo, y a veces funcionó, a veces no. Me gustó mucho el crossover de Darkness y Painkiller Jane, me gustó hacer el crossover de Spawn y Witchblade y me divertí mientras hacía esos trabajos de alto perfil, por mucha plata. Eso es bueno, pero mi corazón está con Preacher, Hitman, el material de Vertigo y eso.



© DC

**•¿Bloody Mary también?**

-Si. Bloody Mary es una nueva serie que empecé hace poco y me gusta.

**•¿Hiciste algo para Marvel, no?**

-Si, hice un proyecto con Marvel, el Punisher Asesina al Universo Marvel, en donde el Punisher balea a todos los superhéroes. Un tipo de Marvel me llamó y quería que yo hiciera un trabajo y yo no tenía ni idea de qué hacer. Y se me ocurrió una idea, una sóla idea bien simple para Marvel: el Punisher mata a todos... e -increíblemente- la aceptaron. Fue divertido.

**•¿Cómo trabajás con Preacher?, ¿sabés a dónde va o improvisás sobre la marcha?**

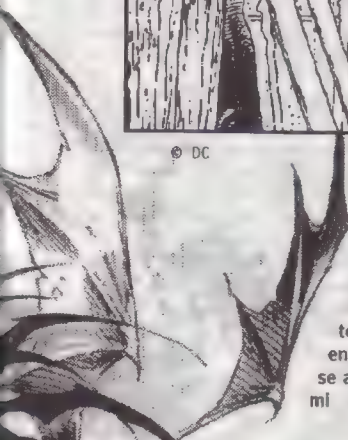
-No, sé exactamente a dónde va. Dura entre 65 y 70 números y sé lo que pasa a cada paso del camino, sé cómo termina, sé quién sobrevive, quién va a morir, sé cómo se resuelve todo el asunto. Si, tengo todo escrito.

**•¿Y cómo definirías a Preacher como obra integral?**

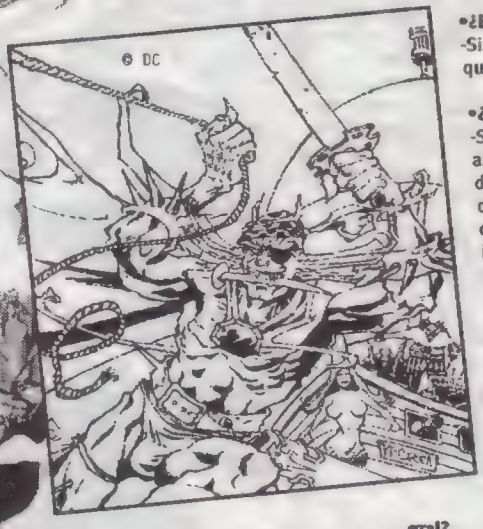
-Preacher es una gran historia épica, una historia de aventura, de acción, también es la historia de un grupo de amigos y la gente alocada con la que se van encontrando, lo que les pasa... pero lo que realmente estoy tratando de hacer es crear un western épico moderno, muy influenciado por las historias clásicas del western, ese material, la "americana" actual y esas cosas...

**•¿Tuviste algún tipo de problemas con los religiosos?**

-No, no tuve problemas... Yo soy ateo, no tengo necesidad de religión y es cuando alguien trata de imponer su religión a otras personas que ellos apare-



tengo mis propios personajes como Tommy Mullahan y si quiero, puedo hacer que personajes de la DC vengan a visitarlo, como Linterna Verde, Gatúbela, Batman. Y los meto porque levantan las ventas, enganchan nuevos lectores que se acercan a ver de qué se trata mi serie, pero



© DC

por lo general me gusta más escribir comics fuera de las compañías y de los mundos de superhéroes.

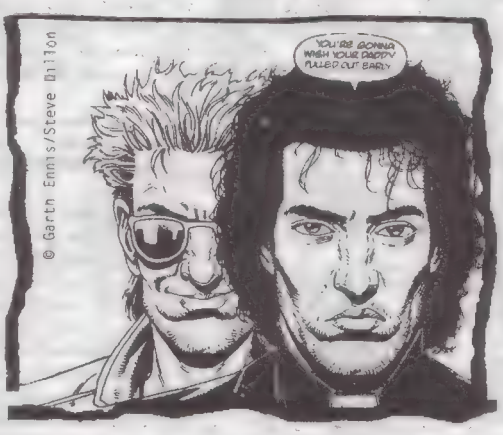
**•No te preocupa la continuidad.**

-Mirá, no leo nada de la continuidad. El único título no-Verti-

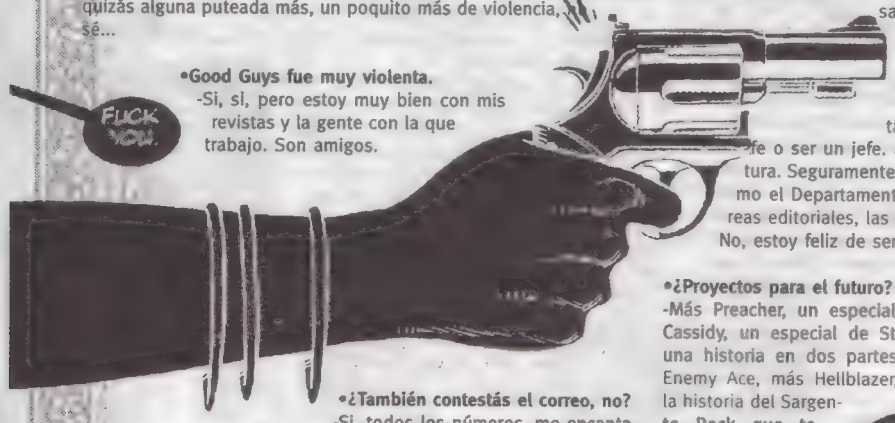
© Acclaim

cen, con el miedo en que se basa la religión y de ahí aparecen algunos de mis trabajos como Preacher, Hellblazer, True Faith...

**•En Preacher hay sexo, violencia, armas, alcoholismo, puteadas, vampiros, sangre, ¿nunca tuviste problemas con la DC o Vertigo, por el material que metés en tus comics?**
-En realidad, no. Hubo un par de veces que me pidieron que sacara algo, venían y "disculpá, pero no podemos publicar esto". Tenemos que entender que los coordinadores y la gente de la editorial son individuos que nos dejarían alegremente que cometiésemos asesinatos, pero desafortunadamente tienen que actuar como representantes de los directivos de la DC, entonces se encuentran en una mala posición cuando nos tienen que pedir que saquemos cosas. Y sí, hubo un par de veces que tuve que sacar algunas cosas, pero ahora estoy muy cómodo en mi trabajo y con lo que hago. No tengo libertad absoluta, pero tengo más libertad de la que nunca tuve antes. Estoy explorando a fondo qué es lo que se puede hacer, hasta dónde puedo llegar... Y debo aclarar que si tuviera libertad creativa total, no creo que Preacher fuese mucho más sacado de lo que es ahora; quizás alguna puteada más, un poquito más de violencia, no sé...




**•Good Guys fue muy violenta.**
-Si, si, pero estoy muy bien con mis revistas y la gente con la que trabajo. Son amigos.




**•¿También contestás el correo, no?**
-Si, todos los números, me encanta leer el correo. Me gusta enterarme qué piensa la gente que lee mi revista, por eso también es bueno ir a las convenciones, encontrarse con la gente, charlar... Pero sí, las cartas son muy divertidas. Encontrás de todo, desde gente sensible a rompebolas, también recibís cartas muy graciosas, me gusta mucho.

**•¿Qué personajes aparte de los tuyos te gustaría escribir?**
-Bueno, me gustaría mucho escribir el Sargento Rock y parece que voy a tener suerte... Voy a hacer algo nuevo para la DC, una miniserie del Sargento Rock. Más allá de eso, creo que prefiero quedarme con mis propios personajes, para serte sincero. Al no haber crecido con los superhéroes, no tengo ganas de escribirlos, como un Mark Waid o un Peter David. Estos tipos crecieron con esos personajes, entonces para ellos, escribir es como jugar con sus muñecos preferidos, porque eran los muñecos con los que jugaban cuando eran chicos, cuando inventaban qué historias les hacían hacer, y ahora las pueden escribir.

**•¿Cuáles son tus influencias dentro y fuera del comic?**
-Es difícil decir... En comics, Miller... pero es difícil porque la mayoría de mis influencias son de afuera, como películas, novelas... Me gustan novelistas como Corman McCarthy, Larry McMurthy, Jules Dansley, gente como esa... películas del Oeste... de Clint Eastwood, cosas de John Wayne, películas onda Quentin Tarantino y el tipo que hizo Clerks, ese material...

**•No quiero decir "ídolo", pero ¿tenés guionistas o dibujantes a los que admires?**
-Bueno, creo que todos tenemos a Alan Moore... John Wagner que hacía Judge Dredd para la 2000 A.D., Frank Miller, Paul Chadwick -el que hace Concrete-, Peter Bagge, el de Hate... y ahora no se me ocurre ningún otro.

**•¿Creés que tu trabajo tiene más reconocimiento en América que en tu propio país?**
-Me parece que si lo medimos por las ventas, la revista vende más acá, pero acá hay más gente y más comiquerías. Sí, en cifras de venta sí, lo mío funciona mejor en América.

**•¿Creés que sos famoso en tu país?**
-Creo que no. Pero el hecho es que no se llega a ser famoso en el ámbito de los comics.

**•¿Y dentro del ámbito de los comics?**
-Si... lo que pasa es que no hay un escenario para el comic como en Gran Bretaña... Pero creo que la mayoría de los que trabajan en comics saben de mí, supongo.

**•¿No pensás en autopublicarte?**
-No, nunca pensé en esos términos... Para serte franco, me gusta ser freelance y me gusta no tener jefe o ser un jefe. No iría bien en ningún tipo de estructura. Seguramente no podría arreglármelas con cosas como el Departamento de Producción y esas cosas, las tareas editoriales, las imprentas y todo eso, no sería bueno. No, estoy feliz de ser un freelance.

**•¿Proyectos para el futuro?**
-Más Preacher, un especial de Cassidy, un especial de Starr, una historia en dos partes de Enemy Ace, más Hellblazer, la historia del Sargento Rock que te conté antes y una nueva miniserie de Bloody Mary.

**•Bueno, listo Garth, muchísimas gracias.**
-No es nada. Chau.

...EN EL CAPÍTULO ANTERIOR OSVOLDO PADECE UN REPENTINO ATAQUE DE HAMBRE, DEBIDO AL CUAL ASALTA UNA HELADERÍA Y CAE PRESO. EN LA CÁRCEL SE ENCUENTRA CON HORACIO ALTUNA Y ESA MISMA NOCHE APARECE EN ESCENA EL ETERNAUTA

GRACIAS CHANCHO INE'S

EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS PRESEÑ

# ROBERT MITCHUM
# OSVOLDO FIGAZZA
# ADAM WEST

EN

# FUEGO EN LOS OCÉANOS DE TINTA

TERCERA Y ÚLTIMA PARTE

POR GUSTAVO SALA

¡VAMOS, RÁPIDO!! SALGAN AHORA!

¡GRANDE ETERNAUTA! ¡AGUANTE!!

¡CORRAMOS LIGERO ANTES QUE SE ENTERE LA POLICÍA!

ME PARECE QUE YA SE ENTERÓ, ETER!

¡RÁPIDO! DIGAN "CHOCOLATE CON CHURROS"

CHOCOLATE CON CHURROS...

PUM! PUM!! PUM! PUM!

¡PAM PAM! PAM!!

POP! ¡POP! ¡POP!

¡?

EA! BAILE! ALEGRÍA! GUAPA!

# 2DO FANTABAIRES

MAMÁ! ADAM WEST ME TOCÓ!

X-FILES

MULK

STAR TREK

SPIDER MAN

X-MEN

JUSTICE LEAGUE

SPAWN

SAILOR MOON

LOBO

...CEREBRODOSSS CEREBROSSS!!!

MIERDA!

STAR WARS

¡CHOCOLATE CON CHURROOOOS!!

HASTA LA VICTORIA SIEMPRE CARAJO!!!

©GSALA '97

PUM

PAM PUM

F i N



El costado oscuro de los comics ■ Gustavo Sala

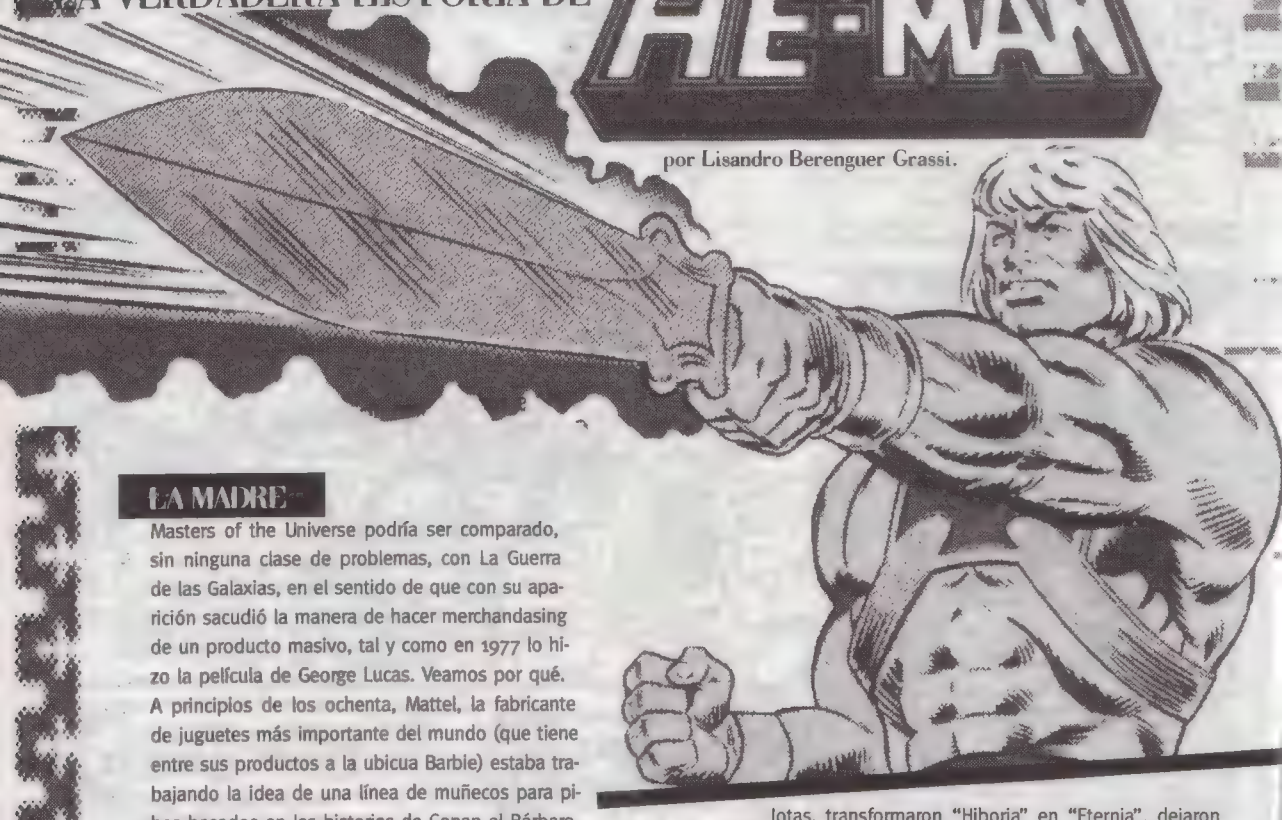
"El Universo ya está protegido, por el poder de Greyskull..."...

"Hola, yo soy Adam, Príncipe de Eternia. Fabulosos y secretos poderes me fueron entregados el día que encontré la espada mágica y dije: por el poder de Greyskull..."

.Ah. Si no se te arrugaron las medias leyendo estas dos frasecitas, dejá de leer acá. Porque para todos los que fuimos pequeños a mediados de la década pasada, son dos líneas que traen recuerdos de uno de los mejores dibujos animados de la historia, He-Man and the Masters of the Universe. un verdadero fenómeno social en su país de origen, Estados Unidos, y un exitazo por estas pampas. Ojo, que en esta nota se develan los secretos más íntimos de nuestro musculoso amigo, algo que. a lo mejor, no le cae bien a algunos ilusos fans. Ahora, si querés saber la posta, no vas a tener más remedio que leer..

# LA VERDADERA HISTORIA DE HE-MAN

por Lisandro Berenguer Grassi.



## LA MADRE

Masters of the Universe podría ser comparado, sin ninguna clase de problemas, con La Guerra de las Galaxias, en el sentido de que con su aparición sacudió la manera de hacer merchandasing de un producto masivo, tal y como en 1977 lo hizo la película de George Lucas. Veamos por qué.

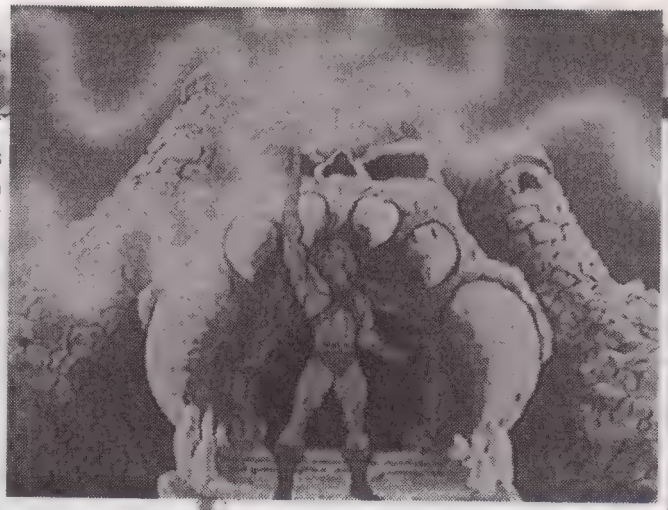
A principios de los ochenta, Mattel, la fabricante de juguetes más importante del mundo (que tiene entre sus productos a la ubicua Barbie) estaba trabajando la idea de una línea de muñecos para pibes basados en las historias de Conan el Bárbaro. Sí, el de los comics de Marvel y las películas de Schwarzenegger. Pero poco después de empezar, algunos genios de la empresa se dieron cuenta de que una serie de muñequitos dedicada a un guerrero semidesnudo, de pelo largo, que se la pasaba reventando gente y cogiéndose minusas no era lo que precisamente acorde con respecto el público al que iba dirigida. Sin embargo, luego de todos los diseños, tampoco era cosa de desperdiciar tanto laburo. Así que hicieron lo que era más fácil y razonable: lo disfrazaron. Le sacaron la sangre, el pelo negro y largo y las minas en pelotas, transformaron "Hiboria" en "Eternia", dejaron los músculos y puf! nació He-Man, el hombre más fuerte del Universo. Y los juguetes marcharon muy bien.

Entonces algún otro ejecutivo tuvo el toque de genialidad que transformaría a esos coñemus en una verdadera mina de oro: en vez de poner avisos en la televisión para vender más, ¿por qué no hacer directamente un programa que funcionara como publicidad? La caja de Pandora había sido abierta..

## EL PADRE

Los estudios Filmation habían tenido un par de éxitos grossos en los setentas, con la serie animada de Batman y Robin (con las voces de Adam "te veo en Fantabaires" West y Burt "me entubaron" Ward), que había andado bastante bien, y la de Tarzán, que era medio chota pero que también había funcionado.

Mattel firmó un contrato por el cual Filmation desarrolló una serie de dibujos animados basada en su línea de muñecos. Los de la empresa de dibus, a pesar de que el proyecto no era originalmente suyo (y de las descaradas razones de merchandising que le dieron origen), quedaron encantados con la idea y se pusieron las pilas para que el resultado final fuera de un excelente nivel. Para esto hicieron una muy buena pre-producción que incluyó utilizar un rotoscopio (aparato que permite dibujar sobre actores previamente filmados), técnica que habían aplicado en sus dos series anteriores y que, si no se usa en exceso, es muy impresionante, y contratar guionistas con buenas ideas en la cabeza, como el luego famoso Paul Dini, uno de los cráneos detrás de Batman: The Animated Series. El resultado fue, finalmente, He-Man and the Masters of the Universe, que fue estrenada en los Estados Unidos en 1983

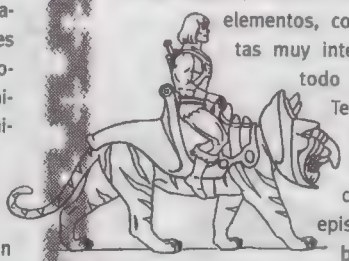


## LA SERIE

La historia de Masters of the Universe era simple: Adam, el príncipe de un planeta muy parecido a la Tierra conocido como Eternia, había recibido poderes mágicos de manos de la Hechicera del Castillo de Grayskull. Cada vez que Adam (vocalizado por John Erwin) levantaba la Espada de Poder y pronunciaba las palabras "Por el poder de Greyskull", se transformaba en el hombre más fuerte del Universo, He-Man. Su más férreo enemigo (además de un mal tostado de cama solar) era Skeletor (vocalizado por Alan Oppenheimer), un mago con cara de cráneo que moraba en la Montaña Serpiente y pretendía apoderarse de la Espada y del mismo Castillo, fuente de energías mágicas poderosísimas que le permitirían dominar toda Eternia.

Los personajes secundarios, tanto malos como buenos, eran literalmente decenas, como correspondía al afán de vender muñecos que había sido el origen de la serie. No menos de diez personajes diferentes aparecían en cada capítulo, lo que a veces era un poco confuso. Los más importantes, del lado de He-Man, eran Man-at-Arms, Orko, Sorceress (los únicos tres que sabían de su identidad secreta); Cringer, su ¿gato? amigo, que hablaba y se transformaba en Battle Cat, la montura de He-man; Teela, la hija de Man-at-Arms; y los padres de Adam, el Rey Randor y la reina Marlena. Por la parte mala de la familia, sirviendo a Skeletor, estaban algunos villanos que oscilaban entre lo copado y lo ridículo, como Evil-Lyn, Beastman, Triclops, Trap-Jaw y Merman. Una verdadera fiesta para los coleccionistas de muñecos.

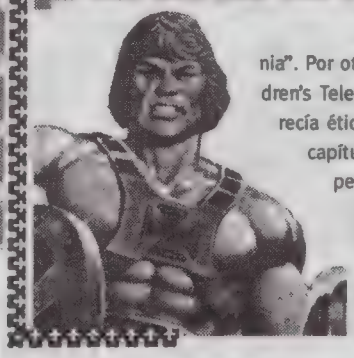
Las aventuras, que al principio giraban en torno a algún esquema pensado por Skeletor para entrar a Greyskull y apoderarse de los conocimientos allí almacenados, fueron incorporando más elementos, con algunas vueltas muy interesantes (sobre todo con respecto a Teela y a la relación Adam/He-Man). Al final de casi todos los episodios había un breve segmento con consejos para los pequeñines (como por ejemplo, "Hazle caso a tus padres") que eran similares a los que Filmation había incluído tanto en Batman como en Tarzán.De más está decir que este cartoon le voló el cráneo a la pendejada, que se hizo fan incondicional de la serie y que, por supuesto, compró todas las porquerías que el departamento de merchandising de Mattel podía pensar



## LAS REACCIONES

Pero estamos hablando de los Estamos Sumidos, país en el que toda acción genera reacción. Estas se divieron en dos clases: polémicas en torno al programa y productos que intentaban copiar el éxito de ventas de Masters of the Universe.

Las discusiones en torno a la serie también eran dos: una, que los dibujitos eran muy violentos. La National Coalition for TV Violence comenzó una campaña en la que calificaba a He-Man como un programa no apropiado para niños, lleno de violencia y muy poco adecuado para servir como modelo para los más bajitos. La discusión, evidentemente, se hizo "eter-



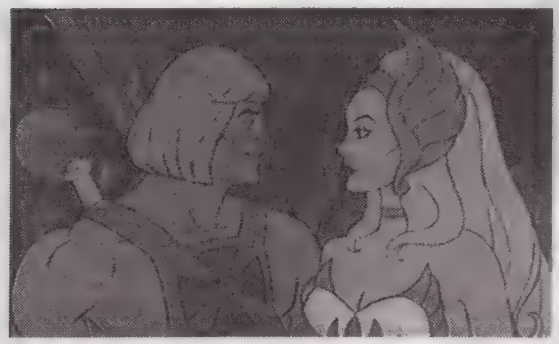
nia". Por otro lado, las críticas de Action for Children's Television se basaban en que no les parecía ético el hecho de que, en realidad, cada capítulo fuera un comercial de media hora, pensado exclusivamente para vender muñequitos y otras boludeces (estos muchachos deben haberse pegado un tiro hace tiempo). También estaban los caídos del catre onda Pastor Giménez, que lo acusaban de satánico porque se usaba magia y cosas similares. Por supuesto, Mattel se lavaba las manos, los canales que pasaban He-Man también, pero la cuestión fue mellando la imagen pública del programa.

Y además estaban los avechuchos que decidieron que, si Masters of the Universe funcionaba tan bien, lo que había que hacer era copiarlo, para conseguir vender más merchandising. Esa es la triste génesis de G.I. Joe (cuyos muñecos existían desde antes), Thundercats, Bravestar, Transformers y, en un hermoso caso de autocopia, la deleznable y femenina She-Ra, Princess of Power, la hermana bastarda de He-Man, hecha por la propia Filmation..

## Y TODO SIGUE AL...

Obviamente, la situación no podía mantenerse así. Luego de la segunda temporada de He-Man and the Masters of the Universe (y de una y pico de She-Ra), las cosas se fueron de madre y Filmation no pudo conseguir los suficientes auspiciantes como para garantizar un beneficio, por lo que levantó ambas series.

Mattel, mientras tanto, canceló su línea de muñecos, que andaba de capa caída. Los 130 capítulos de He-Man, sin embargo, siguieron repitiéndose hasta, más o menos, 1987, un par de años después de que la serie llegara a la Argentina. Filmation hizo un intento de revivir la serie con The New Adventures of He-Man, pero fracasó. Finalmente la serie fue comprada en 1989 por L'Oreal, la empresa de perfumes, que quería los derechos de He-Man para Europa. Mattel, algunos años más tarde, se dio el gusto y sacó una línea de muñecos basados en un Conan pasteurizado que también (oh, sorpresa!) tuvo su serie de dibujos animados.



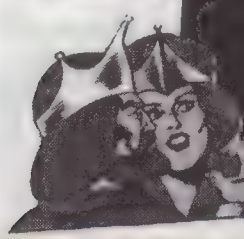
Y así, amiguitos, termina esta relación de hechos sobre la cara oculta del héroe de nuestra infancia, aunque si llegamos a descubrirle más trapitos sucios puede que lleguemos a repetir esta edificante experiencia. Así que hasta la próxima y, que el Poder de Greyskull los acompañe...

## CYBER-HE-MAN

En Internet se ha desarrollado un acalorado debate con respecto a He-Man y que tiene como otro protagonista al Fantasma del Espacio. Resulta que cientos de fans han enviado mails a la página del Cartoon Network pidiendo que este canal ponga al aire los viejos episodios de la serie, a lo que las autoridades (utilizando el nombre del Fantasma) han respondido de manera más que insultante. Para muestra basta un botón: "No tenemos intención de reponer esa serie de porquería porque unos cuantos tontos nos lo pidan. Maduren!". La polémica está abierta y los devotos de San He-Man están que arden.En la red, además, se pueden encontrar unas cuantas páginas dedicadas a nuestro blondo héroe, que ofrecen cosillas interesantes, desde relatos escritos por fanáticos hasta los scripts completos de los dos primeros capítulos de una serie titulada "He-Man, King on Exile" ("Rey en el exilio"), que narra las desventuras de un He-Man que no puede volver a transformarse en Adam y que es perseguido por toda Eternia por haber asesinado a... el Rey Randor!. Wow! Interesante. Lástima que nunca se vaya a hacer algo así.

# GALERIA DE PERSONAJES

Aquí están, estos son, algunos de los pibes más importantes en el universo de He-Man.



## BUENOS

• Man-at-Arms: Uno de los mejores amigos de He-Man, Man-at-Arms era algo así como el jefe de seguridad del Palacio Real de Eternia. Padre adoptivo de Teela, es un genio con las máquinas. Su nombre devenía de los lasers que tenía en sus muñecas.

• Orko: Una especie de goblin volador proveniente del planeta Troll, vestía una ridícula camiseta con una "O" en el frente. Tenía alguna clase de poder mágico muy trucho.

• Cringer/Battle Cat: En la forma de Cringer, este felino verde a rayas blancas era insoportable, cagón y charleta. Cuando He-Man le pegaba con el rayo de la Espada del Poder se transformaba en Battle Cat, una copia igual pero mucha más grande de su alter ego que usaba una armadura muy cool.

• Sorceress: La Hechicera era la custodio de los secretos de Greyskull, y fue quien eligió a Adam para que fuera el defensor del Castillo. Se podía transformar en halcón (Zoar) para recorrer Eternia. Muchas veces le salvaba el traste a He-Man.

• Teela: Esta chica era el personaje más complicado de la serie. A veces parecía gustarle Adam, aunque se calentaba más con He-Man. Su verdadera madre era la Sorceress, que se lo revela en un capítulo.

• Rey Randor y Reina Marlena: Randor era un tipo sencillo, nada malo como rey, muy querido por sus súbditos. Su relación con Adam no era muy buena, aunque a lo largo de la serie fue mejorando. La Reina era una astronauta de la Tierra cuya nave había chocado contra Eternia. Ninguno sabía la verdadera identidad de He Man, aunque la Reina lo sospechaba.

## MALOS

• Skeletor: Este chabón es más complicado que el Superman pre-Crisis. En la serie era un aprendiz de Hordak (el malo de She Ra), que para escapar de su ex jefe había huido a Eternia. En otras partes (comics, libros), era cualquier otra cosa. Al principio era muy malo, pero después fue degenerando en una especie de payaso. No tenía problemas en aliarse con He-Man si su culo estaba en juego. Además de sus supuestos poderes mágicos, Skeletor tenía su vara que lanzaba rayos y la habilidad de crear portales para rajarse cuando la situación lo requería.

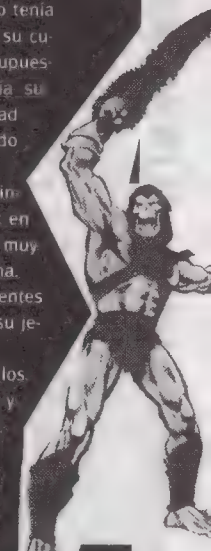
• Evil-Lyn: Según algunas fuentes, el interés romántico de Skeletor, aunque en los dibujos animados no se llevaban muy bien pese a que era su mano derecha. Era hechicera, y no tenía inconvenientes en transar con He-Man para cagar a su jefe.

• Beastman: El más boludo de todos los seguidores de Skeletor, este peludo y jorobado chabón tenía la habilidad de controlar a los animales mediante su mente.

• Tri-Clops: Era probablemente uno de los pibes más vivos que estaba bajo el mando de cara de calavera. Sus ojos estaban en una especie de banda rotativa en la cabeza que le permitía seleccionar entre visión telescópica, infrarroja y normal.

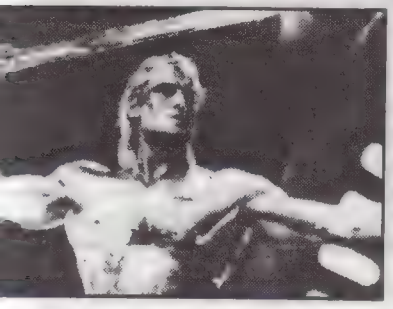
• Trap Jaw: Competía en boludez con Beastman, pero su look era mucho mejor. Era una especie de cyborg, que recibía su nombre de la mandíbula de metal que tenía. Su habilidad especial era que tenía un arma en lugar del brazo izquierdo, que podía intercambiar con otras.



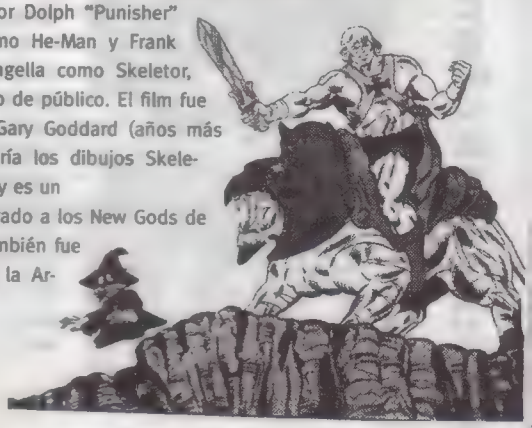


## LOS SPIN-OFFS

La serie He-Man and the Masters of the Universe tuvo dos películas y un especial de Navidad, además de originar a la deplorable (¿ya lo dije?) She-Ra. En 1985 se estrenó El Secreto de la Espada, una aventura animada producida por Arthur Nadel y dirigida por Ed Friedman, Lou Kachivas, Marsh Lamore, Bill Reed y Gwen Wetzler. El guion contaba el origen de She-Ra, la hija perdida de Randor y Marlena, que también recibía sus poderes del Castillo Grayskull y los usaba para liberar a Eterea del yugo impuesto por Hordak, el malefico mentor de Skeletor. La película se exhibió en Argentina.



Dos años después le vendría el turno a los Masters of the Universe de carne y hueso, con la película homónima. Protagonizada por Dolph "Punisher" Lundgren como He-Man y Frank "Drácula" Langella como Skeletor, fue un fracaso de público. El film fue dirigido por Gary Goddard (años más tarde produciría los dibujos Skeleton Warriors) y es un choreo descarado a los New Gods de Jack Kirby. También fue estrenada en la Argentina.



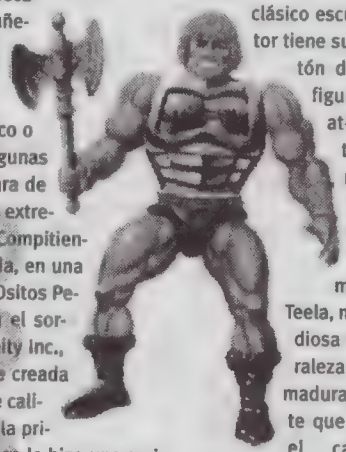
# Cebamiento infinito

por el Dr. Sax

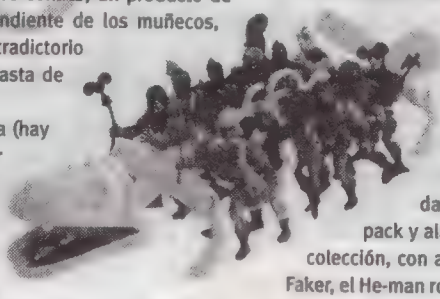
# HE-MAN

## POR EL PODER DE MATTEL

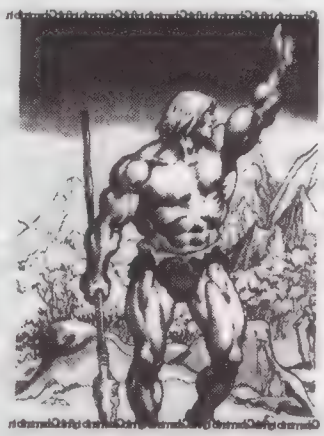
Si hubo una nota prometida desde siempre en Comiqueando, es la nota de los coñemus de He-Man. La colección que nos ocupa no es cualquiera: durante casi una década, bastaba que se acercaran las orgías muñequísticas (Día del Niño, las fiestas de fin de año) para que la industria juguetera argentina desempolvara las viejas y gloriosas matrices y con algún cambio de plástico o color (generalmente para peor, pero con algunas sorpresas casi para coleccionistas) inundara de nuevo el mercado en un desfile consumista extremadamente feliz que parecía sería eterno. Compitiendo con todo tipo de imitaciones de segunda, en una época en la que Toy Biz se dedicaba a Los Ositos Pedorritos o algo así, y Todd McFarlane era el sorprendente y prometedor dibujante de Infinity Inc., la colección de los Masters of the Universe creada por Mattel estableció un nuevo estandar de calidad y de ganancias para la industria, y fue la primera colección de merchandising a la que se le hizo una serie de TV. La relación entre esta y los muñecos es puramente comercial, ya que fue, al igual que los comics, un producto de merchandising secundario y dependiente de los muñecos, constituyéndose así un todo contradictorio pero sumamente divertido. Pero basta de cháchara y a goza'!



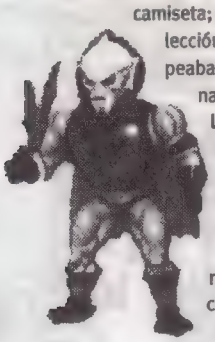
La serie de juguetes que nos ocupa (hay otra anterior que nunca se vio por estos pagos) constaba de 70 figuras, 11 meteorbs, 1 pack de armas, 7 accesorios, 25 criaturas y vehículos, y 6 playsets. Por supuesto no todo llegó a nuestro país, pero debido a la chapa de la colección se conoció un número inusualmente alto del paquetón: lo primero es, obviamente, He-man y Skeletor, que van juntas porque cada uno tiene una mitad de la espada del poder, coherentemente con la primera continuidad de Masters..., donde He-Man era un bárbaro que vivía en una choza y la espada terminaba partida en dos para que Esqueletor no se la pudiera avechuchear. Así, las armas titulares de He-man son un hacha y su clásico escudo y Skeletor tiene su genial bastón de poder. La figura de Man-at-Arms no tiene bigote, no es jovato y no es el padre de Teela. Y el muñeco de Teela, mezcla a una diosa de la naturaleza con una armadura de serpiente que custodiaba el castillo de Greyskull (Sorceress, la original), y a una diosa guerrera.



A partir de este punto, las figuras coinciden totalmente con los personajes de la serie animada: Beast-man, orangutanoide secuaz del calavera, con armadura y látigo de diferentes colores según el año; Mer-man con armadura amarilla y una espada coralífera bastante copada; Stratos, con jetpack y alas removibles; Zodac, el Metrón bueno de la colección, con armadura roja y blanca y una pistola (claro); Faker, el He-man robot creado por Skeletor, con la armadura del villano y las armas del muchachito; Ram-man, una especie de enano guerrero con resortes en las piernas que le permitían embestir (ram) a los tarúpidos secuazoides del mal y la DGI; Triclops y Man-E-Faces, a uno le giran los tres ojos y al otro las tres caras, víctima de los experimentos de Huesitos; Evil Lynn, amarilla y políticamente incorrecta; Trapjaw, con mandíbula movible tipo trampa de oso, y un cinturón con repuestos (un chogán, un rifle laser y un "brazo robótico"), un borg de cuarta pero encantador; los Battle Armor He-Man y Skeletor; Fisto y Jitsu, con puño de metal uno, con mano metálica karateka el chino maléfico; Buzz-Off, penoso abejorro que ni siquiera podía agarrar bien su hachita; Webstore, un Spider-Man malo, bien insectoide; Mekanek, que cuando le girabas el torso se le estiraba el cuello mecánico, aunque para la cuarta o quinta edición argentina, el sofisticado sistema había desaparecido y tenías que estirarle el cogote literalmente; el Príncipe Adam, un He-Man repintado de civil, con un chalequito gay de terciopelo,



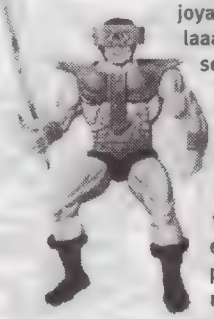
que desaparecería en las siguientes ediciones, dejándolo en camiseta; Orko, un verdadero baldón para la colección; Whiplash, un hombre lagarto que golpeaba con la cola (de lagarto) y con una lanza naranja, no fabricado en nuestro país.



La lista es muy larga, pero vamos a nombrar sólamente los más interesantes: Río Blast, un sheriff del Oeste al que le salían armas de los brazos, del pecho, de las gambas y de una mochila en la espalda, de sexo ni hablar; Terror Claws Skeletor, una cruza entre Wolverine y el bulímico villano; Scareglow (o Spectror), un esqueleto glow-in-the-dark; Sorceress, fabulosa e igual a la serie de televisión; los patéticos Twistor y Rotar, horrendos trompitos en la tradición de Orko; los gloriosos Snake-Men, a los que le salían víboras de las tripas, de los ojos, y lugares para toda la familia; la Horda, con el Apocalíptico (por el de los X-Men) Hordak -mentor de Skeletor y después archienemigo de She-Ra- a la cabeza, sin olvidarnos del único muñeco de la colección digno de su única película bizarra, Mosquitor, con su pecho lleno de sangre circulante, entre otros.

Entre las criaturas y vehículos se destacan Battlecat/Clinger; Panthor, recubierto de terciopelo violeta (lo cual habla de los gustos raros de Skeletor); el majestuoso Spidor, una araña-vehículo casi tan grande como el Castillo de Greyskull y el Beam-Blaster & Artillery, que cuando el primero impactaba en el segundo, activaba un sensor que despedía al muñeco.

Para terminar, los sólo definibles como magníficos Play Sets: el Castillo Greyskull, con trampas, armas extras, la puerta Mandíbula que se activa con la espada del Poder; la Montaña Serpiente, con trampas y trucos, y un fantástico micrófono-lobo que distorsionaba la voz. Para el final, la joya espectaculaaaaaar: el playset de Eternia. Tres torres interconectadas por un monorriel, que activaba por un sistema de bolas y cadenas la Prisión, un elevador, cañónes láser, cabezas de serpientes, gárgolas doradas, una mantaraya, armas de todo tipo y ciento cincuenta mil pelotudeces más, totalmente maravillosas y que jamás veremos en nuestro país, para nuestro "eternio" sufrimiento.



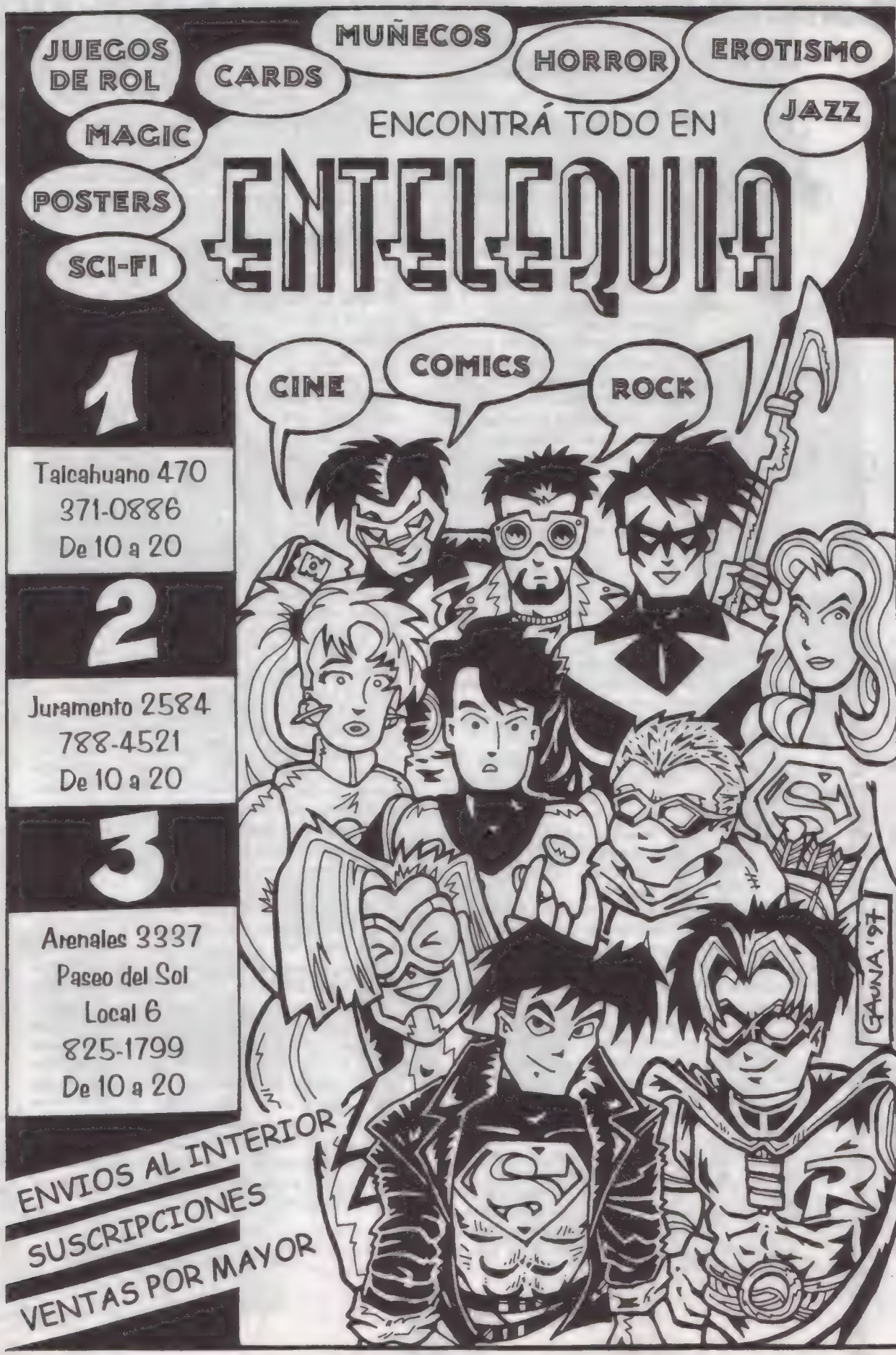
## LOS COMICS: CRISIS EN LAS INFINITAS ETERNIAS

Comics de He-Man hubo muchos, y encima, se vendieron. La cosa empieza con los libritos que venían en el blister, atrás de los muñecos. En estas historias la continuidad es una joda, un concepto inexistente, innecesario, que servía sólamente para saber qué muñecos eran los buenos y cuáles los malos. Así, vemos casos como el de la Sorceress original, verde, relacionada con la naturaleza y con una armadura de serpiente, quien era un personaje separado de Teela, la diosa guerrera, lo cual no impidió que el muñeco fuera un "amalgam" entre ambas. Con la aparición de la serie de televisión, aparecería la Sorceress conocida por todos (la pajarita), que pasaría a ser en los comics de Marvel y en el dibujo, la madre de Teela. Entre muchas historias horrendas y pésimamente dibujadas, brillan algunos capitulitos sencillos pero vistosos, engalanados por el dibujo de Mark Texeira (ese que después electrizaría a la muchachada con sus versiones de Ghost Rider y Sabretooth).

—AND IN TRUTH, I WOULD NOT CARE!
BY THE GODS! MADNESS SURELY REIGNS HERE! YONDER LIES AN ALLY FROM ANOTHER WORLD ... NEAR DEATH AT THE HANDS OF MY FOE, MALT, SKELETOR!
HE-MAN! BAH, BUT I DID EXPECT YOUR COMING--

Antes de que el dibujo animado comenzara a emitirse por TV, Mattel le vende a DC la licencia para los comic-books de los Masters of the Universe. La joda empieza en un preview de 16 páginas, seguido de un team-up entre Superman y He-Man en el nº47 de DC Comics Presents (con dibujos del maestro Curt Swan) y, finalmente, una miniserie de 3 números (1983), que pasó bastante desapercibida. La continuidad de DC levantaba el concepto original de la Espada del Poder partida en dos y perdida, y Sorceress aparecía con su aspecto original, es decir, disfrazada de víbora y mezclada con Teela.

Años más tarde, en 1985, Marvel suma a los Masters a su línea de comics Star, donde se inicia una colección (primero mensual pero pronto bimestral) que llega hasta el nº13. El primer guionista de la serie fue (están autorizados a cagarse de risa) Mike Carlin, hoy super-capo de la DC. Los comics de Marvel, a diferencia de los anteriores, respetaban a rajatabla la continuidad de la tele, a tal punto que los últimos números adaptan fielmente los mejores episodios animados, entre ellos la excelente aventura donde Adam se pierde la Espada del Poder, para aparecer en un futuro dominado por Skeletor y con Teela ocupando el rol de Sorceress, en un curioso movimiento circular. Finalmente, en 1987, Marvel publicó un especial adaptando al comic la película de Dolph "la espada actúa mejor que yo" Lundgren.


JUEGOS DE ROL
CARDS
MUÑECOS
HORROR
EROTISMO
MAGIC
JAZZ
ENCONTRÁ TODO EN
ENTELEQUIA
POSTERS
SCI-FI
CINE
COMICS
ROCK
1
Talcahuano 470
371-0886
De 10 a 20
2
Juramento 2584
788-4521
De 10 a 20
3
Arenales 3337
Paseo del Sol
Local 6
825-1799
De 10 a 20
ENVIOS AL INTERIOR
SUSCRIPCIONES
VENTAS POR MAYOR
GAUNA '97

# STAR WARS

POR LISANDRO BERENGUER GRASSI

## LOS MALOS: EXAR KUN

Si alguna vez hubo en el Espacio Conocido un ser humano al cual el Emperador Palpatine pudiera ver como ejemplo, sin duda alguna fue el Primer Señor de Sith, Exar Kun. Cuatro mil años antes del establecimiento del Imperio, él solo, comandando sus ejércitos, logró poner en jaque a la Vieja República y a la Orden de Caballeros Jedi.

Exar Kun comenzó su entrenamiento en Dantooine, donde el maestro Jedi Vodo-Siosk Vaas tenía su hogar. Como en tantos otros casos, Kun era uno de los alumnos sobresalientes y el favorito de su mentor. Pero sin que éste lo supiera al principio, Exar comenzó a aprender historia Sith. El primer choque con su maestro no se haría esperar: Exar Kun no creía que los no humanos pudieran ser buenos Jedi, y acosaba a una pareja de alienígenas felinescos, los cathar Crado y Sylvar. Sylvar se enfureció con Kun y le arañó la cara, dejándole una cicatriz permanente. La furia encegueció al joven Jedi, que hubiera matado al cathar si no hubiera intervenido su maestro.

Un mes después, Exar Kun viajó de incógnito a Onderon, donde ingresó en la tumba de Freedon Nad para aprender más sobre los artefactos Sith allí almacenados. Una vez dentro, el espíritu de Nadd lo tentó y Kun no pudo resistir el llamado del Lado Oscuro. Nadd le entregó dos pergaminos que contenían las coordenadas de un planeta donde se hallaban todas las reliquias Sith. Kun se desplazó inmediatamente hacia Korribun. El espíritu de Freedon Nadd lo guió hacia otras catacumbas, pero Exar tuvo dudas. Para obligarlo, Nadd lo encerró y lo atacó, dejándolo moribundo. Exar Kun pidió ayuda, a través de la Fuerza, a su maestro, pero Vodo-Siosk fue repelido por el poderoso halo de Fuerza Oscura que ya rodeaba a su alumno. Exar Kun estaba muriendo, y la única manera de sobrevivir era pasarse al Lado Oscuro. Aunque no le fue fácil, el Jedi cedió.

Con sus heridas sanadas, Exar Kun viajó a Yavin 4 para conseguirle un cuerpo a Freedon Nadd a través de necromancia Sith. Luego de luchar con los habitantes de la luna, los massassi, los controló. Luego disolvió para siempre al espíritu de Nadd. Pero éste, antes, logró llamar a dos discípulos a los que convenció para combatir a Exar. Kun comenzó a construir grandes pirámides que canalizaran el poder de los Massassi hacia él. Cuando su posición estuvo asegurada, partió rumbo al sistema Emperatriz Teta para destruir a los seguidores de Nadd que quedaban.

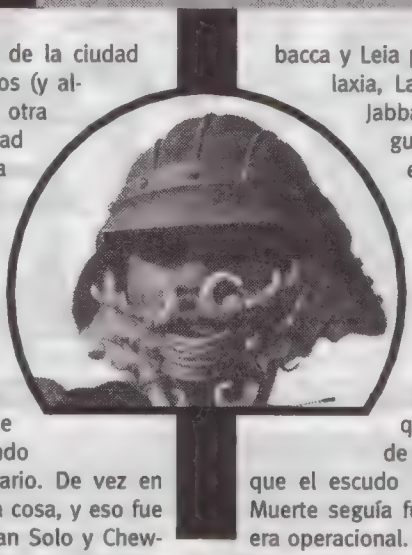
Exar Kun llegó al planeta Cinnager poco tiempo antes de que los Jedi atacaran con todas sus fuerzas a la fortaleza de los Krath, seguidores de Freedon Nadd. Kun se encontró en combate con Ulic Qel Droma, otro joven Jedi que se había pasado al Lado Oscuro recientemente. Mientras combatían, sus amuletos Sith comenzaron a brillar y ambos vieron a los antiguos Señores de Sith que los obligaron a dejar de luchar y que dieron a Exar el título de Señor Oscuro de Sith y a Ulic el de Aprendiz de Sith. Ambos recibieron sendos tatuajes en sus frentes para identificarlos.

Después de estos, Kun y Qel Droma desaparecieron por unos años, mientras experimentaban y ampliaban sus poderes del Lado Oscuro. Exar Kun creó un código y estableció su Hermandad del Sith. Se reencontró con Ulic cuando se unió a éste y a Aleema para combatir a la Vieja República y a los Caballeros Jedi. Los Jedi se reunieron para evaluar qué hacer, y el Maestro Vodo se ofreció para intentar devolver a su alumno al lado de la luz. Exar lo mató, y desencadenó lo que luego se conocería como la Guerra Sith. Kun la habría ganado si no hubiera sido por la traición de Ulic Qel Droma, que reveló a los Jedi la base de operaciones de Exar. Los Jedi se reunieron en torno a Yavin 4 y atacaron con todo su poder. La única manera que tuvo Exar Kun de escapar fue drenar de su fuerza vital a toda la raza massassi y recluir su espíritu en un templo escondido en la jungla. Aunque los Jedi creyeron que habían completado su trabajo, lejos estaban de haberlo hecho.

Porque ese mismo templo sería elegido por Luke Skywalker como asentamiento para su Academia de Jedi. Por supuesto, el espíritu de Exar Kun estaba allí esperando, y luego de tentar y asesinar a uno de los alumnos más promisorios, el Señor del Sith logró llevar al Lado Oscuro a Kyp Durron, un joven amigo de Han Solo que había escapado con éste de la prisión de Kessel.

Exar luego atacó al propio Luke, al que desalojó de su cuerpo. Su idea era convertir a todos los alumnos del joven Maestro en seguidores de Sith, pero los sobrinos de Skywalker detectaron su presencia y alertaron a Leia y a los estudiantes. Con los poderes combinados de todos, estos lograron disipar la Oscuridad de Exar Kun, y lo destruyeron para siempre.

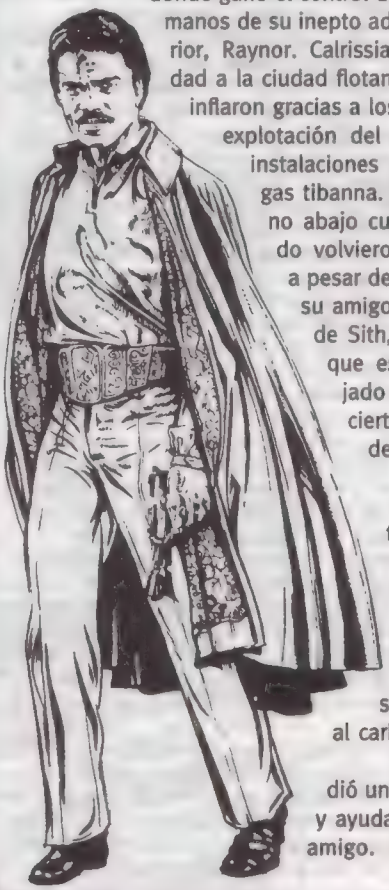
# Los buenos: Lando Calrissian



General, tahúr, Barón Administrador de la ciudad flotante de Bespin; todos estos títulos (y algunos más) pertenecieron en una u otra época a Lando Calrissian. La cualidad más sobresaliente de este moreno era su capacidad de ver un negocio, imaginar los esquemas más delirantes para llevarlo adelante, llenarse de dinero y finalmente perder todo y quedar en la ruina para recomenzar.

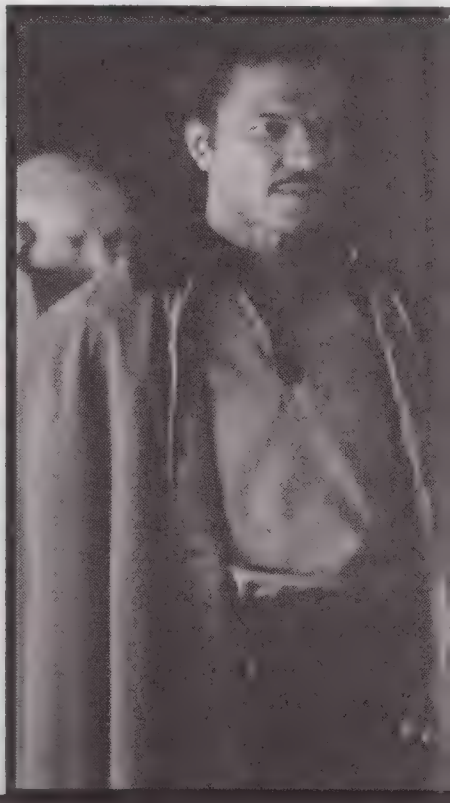
El planeta natal de Calrissian es desconocido, pero se sabe que comenzó a labrarse un nombre como jugador de sabacc en el núcleo galáctico, cuando aún poseía al famoso Halcón Milenario. De vez en cuando contrabandeaba una que otra cosa, y eso fue lo que cruzó su camino con el de Han Solo y Chewbacca el wookie. Han y Lando se hicieron amigos, pero también tuvieron su racha de perradas mutuas, aunque nunca tan importantes como la traición que años después cometería Calrissian con Solo, entregándolo a Darth Vader. En esta época fue que tuvo lugar la primera de una serie de partidas de sabacc que harían que el Halcón pasara de manos varias veces.

Luego de perder su nave, Lando se dirigió a Bespin, donde ganó el control de la ciudad de las manos de su inepto administrador anterior, Raynor. Calrissian trajo prosperidad a la ciudad flotante y sus arcas se inflaron gracias a los beneficios de la explotación del casino y de las instalaciones procesadoras de gas tibanna. El tinglado se vino abajo cuando Han y Lando volvieron a encontrarse: a pesar de haber entregado su amigo al Señor Oscuro de Sith, la sensación de que estaba siendo vejado y, por qué no, cierto remordimiento de conciencia, hicieron que el Barón Administrador de Bespin rompiera su trato con Vader. Sin embargo, no pudo evitar que Boba Fett se llevara consigo al carbonitizado Solo.



Calrissian decidió unirse a la Rebelión y ayudar a rescatar a su amigo. Mientras Chewbacca y Leia perseguían a Fett por toda la Galaxia, Lando se infiltró en el palacio de Jabba en Tatooine disfrazado como guardia de seguridad. Luego de la exitosa liberación del contrabandista, el ex tahúr se convertiría en General de la Alianza, con la misión -nada más y nada menos- de destruir a la Segunda Estrella de la Muerte. Fue el general Calrissian, a bordo del Halcón Milenario, que Han le había prestado para la ocasión, el que convenció al Almirante Ackbar de aguantar el ataque a pesar de que el escudo que protegía a la Estrella de la Muerte seguía funcionando y de que la estación era operacional. Finalmente, escoltado por Wedge Antilles, el Halcón se metió en las entrañas de la Estrella y la destruyó.

Inmediatamente después de la batalla de Endor, Lando quiso recuperar Bespin de manos imperiales, para lo que solicitó ayuda a los rebeldes. Estos, preocupados por un mensaje recibido desde el remoto mundo de Bakura, no pudieron dársela, y Calrissian tuvo que reconquistar la ciudad por las suyas, ayudado por el cyborg que lo había secundado mientras cumplía los deberes de Barón-Administrador, Lobot. El jugador perdería sus derechos sobre la ciudad de la misma manera que los había ganado: en una partida de sabacc contra Zorba el Hutt, padre de Jabba.



Luego de pertenecer durante un tiempo a la fuerza especial del Senado (SPIN), un equipo de operaciones encubiertas que actuaba bajo las órdenes de Mon Mothma, Lando Calrissian resignó su comisión y se estableció en Nkllon. La Nueva República, necesitada de los minerales que

se podían extraer del planeta, apoyó la movida. Lando estableció entonces Ciudad Nómada, un asentamiento móvil que se desplazaba todo el tiempo por la cara oscura del planeta, ya que en la parte que estaba expuesta al sol la vida era imposible. El negocio funcionó muy bien para el ex general, hasta que el Imperio, en la forma del Gran Almirante Thrawn, metió las narices. En un ataque inesperado, la flota Imperial capturó cincuenta de las máquinas mineras de Nkllon y paralizó a Ciudad Nómada, condenándola a la destrucción. Como una manera de atenuar sus pérdidas, Lando "perdió" al emprendimiento en otra partida de sabacc.

Calrissian se reunió con sus amigos rebeldes para vengarse de Thrawn, y fue parte de la fuerza que viajó a Wayland para combatir contra el clon loco del jedi Joruus C'baoth. Allí se encontraría por primera vez con Mara Jade, a quien intentaría conquistar por años. Finalmente lo lograría (después de haber ganado el Halcón a Han solamente para regalárselo enfrente de Mara), e inclusive emprendería negocios con ella.

Lando se reincorporó a las fuerzas armadas de la Nueva República como general, y comandó, junto con Wedge, a los destructores "Liberador" y "Emancipador". Cuando Coruscant cayó nuevamente en manos imperiales, fueron Lando y Antilles, junto con Luke, los encargados de liderar la fuerza de reconquista, a bordo del "Liberador". Pero la nave se estrelló en la superficie del planeta, por lo que Han y Leia tuvieron que acudir en su ayuda. Los dos generales fueron entonces asignados, junto con el "Emancipador", a la defensa de Mon Calamari, que estaba siendo atacado por los "Devastadores de Mundos" del Imperio, comandados por un Luke Skywalker poseído por el Lado Oscuro de la Fuerza.

Cuando Luke quiso fundar su Academia de Jedi, Lando -quien ya no era más general- se ofreció a ayudarlo. De paso, el jugador se hizo unos créditos, que quiso invertir en Kessel, la ex prisión imperial. Para esto formó una sociedad con Mara Jade y su Alianza de Contrabandistas. Utilizando su potencial como inversor, Lando acompañó a Luke y a Kessel para intentar averiguar el paradero de Han Solo y Chewbacca, a la sazón prisioneros de Moruth Doole, el administrador de la planta.

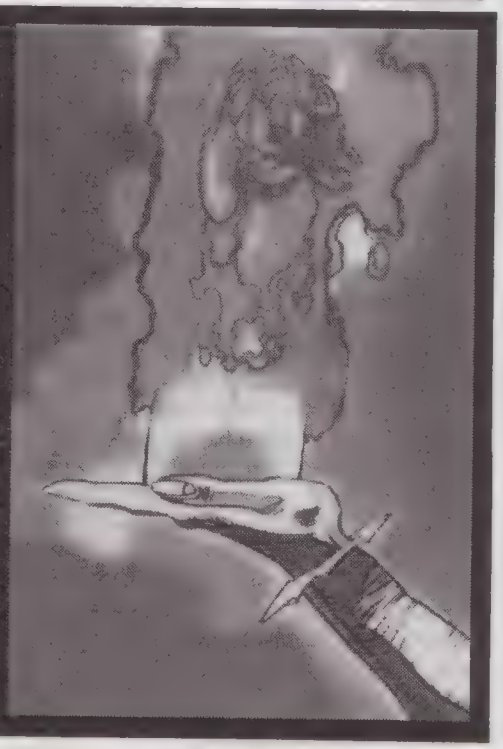
Kessel fue reabierto utilizando la ayuda de sullustanes comandados por Nien Nunb, copiloto de Calrissian en la batalla de Endor. De la distribución se encargó Mara Jade y sus socios. El negocio, por supuesto, se terminó abruptamente, como todos los emprendimientos de Lando, aunque esta vez los motivos no fueron claros. Quizás una partida de sabacc, quizá una pelea con Mara, pero lo cierto es que las minas dejaron a Calrissian rico. Lo suficiente para, unos años después, construir una mini ciudad en las profundidades de Coruscant. Ciudad-Domo, tal su nombre, era un gran barrio privado residencial en cual Lando, para variar, no era el único que había puesto su dinero. Con una base financiera asegurada, el ex general se aburguesó. Pero cuando se dio cuenta de lo que había pasado, comenzó a pensar esquemas que lo sacaran de tal situación. Así fue que convenció a Luke para que lo acompañara en un extraño tour por la Galaxia: visitando mujeres ricas y solteras, Calrissian esperaba casarse con alguna para poder invertir su dinero (el de ella) en alguna de sus locas y redituables ideas.

Con la suerte de Luke y Lando, por supuesto, terminaron metidos en medio de la crisis corelliana, y salvando el día junto a Han, Chewie y Leia. Durante este conflicto fue que el ex tahúr conoció a Tendra Risant, que se convertiría en su primera relación estable desde Mara Jade. Y que tenía mucho dinero. En los años siguientes, Lando continuó con sus emprendimientos, aunque de vez en cuando participó en las aventuras de sus amigos.

## EL HARDWARE: Holocrón Jedi

Los holocrones Jedi cumplían múltiples funciones: archivo, oráculo y método audiovisual de enseñanza. En la época de gloria de los caballeros Jedi los holocrones eran cosa de todos los días y eran activamente utilizados para adiestrar nuevos aprendices. Un holocrón típico tenía la forma de un cubo de color opaco cristalino, del tamaño aproximado de un puño. Estaban hermosamente decorados en su parte externa, donde estaban los controles para acceder a la información contenida. Utilizando tecnología holográfica, se creaba un simulacro de algún maestro Jedi famoso (muchas veces el mismo constructor del holocrón), con una inteligencia artificial limitada, que contestaba las preguntas que se le hicieran accediendo a su inmensa base de datos, lo que daba la impresión de verdadera inteligencia. En los holocrones se almacenaba todo el conocimiento de los Jedi, tanto pasado como futuro: profecías, tradiciones, códigos y vidas de Jedis importantes. Este método de enseñanza estaba tan difundido entre los adeptos de la Fuerza que hasta los Señores del Sith hólo utilizaban en sus holocrones Oscuros.

El único holocrón que sobrevivió a la gran purga del Emperador fue el que éste conservó. Luke Skywalker lo recuperó cuando fue al Palacio del clon de Palpatine durante el periodo en el que sirvió al Lado Oscuro. Al irse, el joven Jedi tomó la reliquia y luego la utilizó como la piedra basal con la que reconstruyó el código y los métodos de enseñanza de los Jedi. Este holocrón resultó destruido por Exar Kun cuando Skywalker quiso averiguar más acerca de la historia de éste para combatirlo.



## LAS RAZAS: Twi'leks

Los twi'leks son una especie de humanoides sentientes que viven en el planeta Ryloth, ubicado en un sistema del Borde Exterior de la Galaxia. Su apariencia es muy similar a la de los humanos, aunque con una gran diferencia: un par de tentáculos (lekkus, en su idioma natal) que cumplen funciones de equilibrio, comunicación y decoración. El lenguaje de los twi'leks combina elementos verbales con sutiles movimientos de las lekkus, lo que hace posible que los miembros de esta especie puedan tener conversaciones privadas inclusive entre miembros de otras razas.

La sociedad de Ryloth está rígidamente dividida en castas. La más importante es la de los guerreros, que decoran sus lekkus con tatuajes. En importancia vienen luego los comerciantes, que desde que los twi'leks entraron en contacto con el resto de la Galaxia han ido ganando posiciones. El sistema de gobierno de esta raza es complejo, pero a la cabeza se encuentra un consejo formado por los miembros más prominentes de los clanes. La tradición dicta que estos líderes lo son de por vida o hasta que uno de ellos muera. Cuando esto sucede, los gobernantes sobrevivientes son abandonados a su suerte en el lado brillante de Ryloth.

Los twi'leks viven en el lado oscuro de su planeta, donde cultivan hongos comestibles. La principal exportación del planeta (además de esclavas bailarinas), es el mineral conocido como ryll. Esta sustancia se utiliza como droga recreativa, con un alto grado de adicción, o se combina con bacta para potenciar sus efectos.

# Especialistas a tu Servicio

## Grupo

**Administración:**
Bolivar 355 1o.C
(1066) Capital Federal
Tel./Fax 331-3222

**Distribuidor exclusivo de:**
*Ludotecnia Editorial*
*La Factoría - M + D Ediciones*
*Cronópolis Ediciones*

Juegos de Rol
Dados
Juegos de Cartas
Juegos de Estrategia
Warhammer
Figuras
Pinturas y Pinceles
Comics y Revistas Americanas

### Capital Federal

**Gil Galad**
Rivadavia 5283
Galeria Caribe
Locales 38 y 39
TEL. 902-3653
Venta mayorista y minorista a todo el país

**Atmósfera Cero**
Salguero 879
TEL. 867-1191

### Rosario

**PURO COMIC**
Balcarce 1428
TEL. (041)47-0596

San Martin 843
Galería Calle del Sol
Local17

Venta mayorista y minorista para la Pcia. de Santa Fe

### Córdoba

**Libreria L&R**
Olmos 67
TEL. (051)23-6494

**L&R Comics**
9 de Julio 150
Gal. Paseo del Sol L. 14

Venta mayorista y minorista para la pcia. de Córdoba

### Bahía Blanca

**Crash Comics**
Soler e Yrigoyen
Paseo de compras
El Castillo L. 9

Venta mayorista y minorista
Zona Sur

por Hernán Ostuni y Fernando García

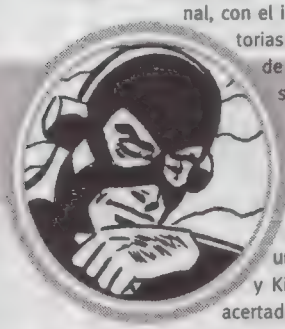
# SUPERHEROES ARGENTINOS

## Tercera Parte: Rezagados, Sexuales y Adoptados

Para finalizar este vuelo sobre los superhéroes autóctonos, mencionaremos a algunos personajes que quedaron afuera en la primera nota, luego nos revolcaremos entre los héroes eróticos de la historieta argentina (0600-COMIC), para finalizar con una estrella, nada menos que Misterix, el superhéroe ítalo-argentino más famoso de la década del '50.

### ▪ LOS REZAGADOS

A mediados de los '50, la revista Poncho Negro se vuelve quincenal, con el ingrediente extra de presentar sólo historias completas. Uno de los personajes fijos de la revista era el Hombre Cometa, un superhéroe que se valía de un ingenioso traje volador y una serie de artefactos de última generación para combatir a la injusticia. El héroe respondía al nombre de Víctor, y era secundado por su amigo Donald Blake (sí, hubo un Donald Blake anterior al Thor de Lee y Kirby). Los guiones de Pilo Mayo y los acertados dibujos de Carlos Varau hicieron de el Hombre Cometa un producto interesante.



En los primeros años de la década del '60, el maestro Héctor Torino le dio su propia revista a casi todos sus personajes. En la revista de El Mago Fun-Yi-To se desarrollaron las aventuras de El Hombre Mosca y el Adivino Kalú, una creación de Daloisio (el mismo de Trik y Trake) que narraba las simpáticas andanzas de un héroe volador vulnerable a los insecticidas y adicto a los dulces, que siempre resolvía los casos gracias a los poderes mentales del adivino.

En los '70 se editaron una veintena de revistas truchas, casi todas basadas en series de TV de moda, como La Mujer Maravilla, SWAT, El Hombre Nuclear, La Mujer Biónica y Los Angeles de Charly. En la revista de Astroboy apareció Chicle Man, una especie de hombre elástico, totalmente olvidable.

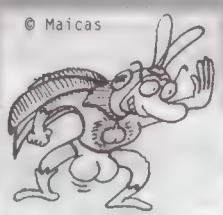
Para 1980, Norberto Vecchio lanza las aventuras de Supercán, un perro parlanchín con superpoderes. Algunos años más tarde, en 1986, surge la revista Historietísimo, donde aparecen Hiperman, de Gao, y Starboy, una interesante historia de Gerardo Pérez, con dibujos de Adolfo Rodríguez. La serie contaba la historia de George Lucas (no tenés nombre, papá!), un chico que lleva en su cuerpo al espíritu justiciero de Starboy, quien se materializa frente al peligro o la injusticia. En la misma década, Sanyú presenta en Fierro a un superhéroe llamado Gaucho.

Y dejamos para el final al más grande antihéroe que pisara esta ciudad: el glorioso Pérez-Man, creación del maestro (se me pianta un lagrimón) Alberto Bróccoli para la contratapa del diario La Nación ( ver el Ilustre Desconocido).

### ▪ LOS SEXUALES

La apertura democrática de los '80 trajo aparejada la libertad de expresión y, con ella, el destape. A esta realidad tampoco escaparon los superhéroes.

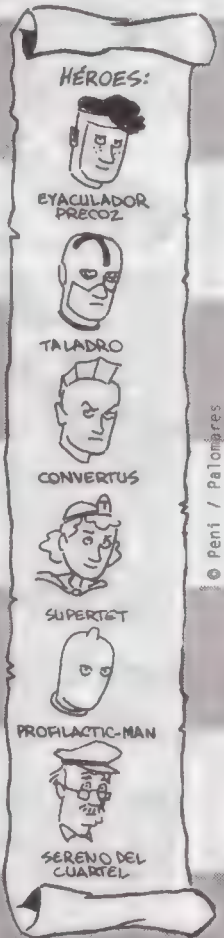
Hacia 1985, Fierro presentaba la primera aparición de Sperman, un super semental creado por Fontanarrosa. Pero es en la revista Sex Humor Ilustrado (también de La Urraca) donde se lleva al máximo el concepto del superhéroe sexual. Aquí se presentan Super-Tet (ver El Ilustre Desconocido del n. 9), El Hombre Látex (hábil parodia de Plastic Man que pronto adquirió identidad propia guiado por la mano mágica de Rep) y más tarde... eh! Arriba, en el cielo! Es un pelotudo! Es divino! -grita una mujer-




Nooo! Es... Bolas de Acero!

Este héroe creado por Maicas tiene un superpoder hasta entonces desconocido: la paciencia. Se lo puede joder, joder y joder, que se la banca piola. su alter-ego, Mamerto Timorati, perdió sus testículos luego de que el service del televisor le cobrara un huevo y medio por el arreglo del aparato. Más tarde le implantarían sus célebres bolas metálicas, que lo hicieron famoso en el mundo de los superhéroes vernáculos. Tiempo más tarde, recibiría un compañero de aventuras, Slip.

Finalmente, y siempre dentro de la misma revista, apareció la Legión de Superhombres, creada por la dupla Peni-Palomares. La formación era la siguiente: Eyaculador Precoz, Taladro, Convertus (capaz de transformarse en balín, apto para programas de Mauro) y Profilactic Man, a quienes se sumó en varias ocasiones la exhuberante Super-Tet.



HACIENDO ESFUERZO PARA TENERSE EN PIE, MISTERIX CONSIGUE VESTIRSE LA ARMADURA ATOMICA.
CON ESTO RECUPERARE LA FUERZA Y TENDRE LIBERTAD DE MOVIMIENTOS.
Y POCO DESPUES...
¿CON LA POLICIA?... HABLA MISTERIX .. SI, EL DEL CASTILLO. TAKOS, EL EVADIDO, HA ESTADO EN CASA.

## ▪ ¿QUIEN ES MISTERIX?

Misterix es un hombre dotado de una inteligencia singular. Al principio reportero de un diario, pronto deja esa vida para dedicarse de lleno a la investigación científica, en pos de perfeccionar su traje y su pila atómica, donde en realidad residen sus poderes. Sin el traje y la pila, Misterix no puede volar, ni detener balas ni voltear paredes. Su laboratorio funciona en un viejo castillo inglés de su propiedad, donde también vive, atendido por la anciana Jane, su ama de llaves. Como todo héroe que se precie de tal, el nuestro tuvo sus super-villanos, entre los que se destacó Takos, un inglés con ideas nazis, a quien Misterix persiguió y atrapó incontables veces. Pero Takos siempre volvía a escapar e incluso logró fugarse de Alcatraz, cuando estuvo a punto de ser ejecutado. Finalmente, Misterix descubriría que su enemigo era nada menos que su hermano.

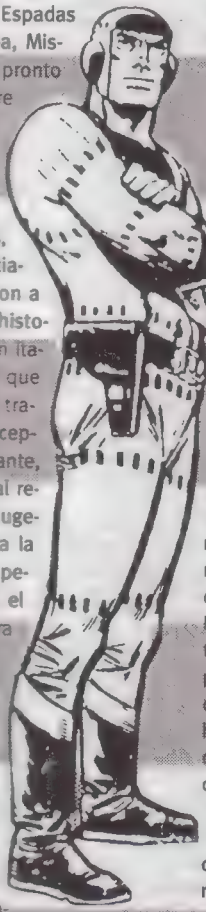
Terminado el asunto Takos, el Hombre Atómico vivió aventuras en todos los puntos del globo, en lugares reales e irreales y hasta combatió un ataque alienígena. En su segunda época, en la editorial Yago, sus aventuras se concentraron más en Inglaterra, donde solía colaborar con el inspector Burns de Scotland Yard. Sus viajes eran a pedido de la Central de Inteligencia Británica, casi siempre con el objeto de atrapar a un nuevo archienemigo, el brillante y malévolo científico Wasser, cuyos únicos objetivos eran conquistar el mundo y destruir a Misterix.

Nuestro héroe ha sido catalogado como misógino, pero nada más alejado de la realidad. Misterix ha tenido más de un "encuentro amoroso" e incluso estuvo casado con Jolly, con quien compartió tareas de espionaje durante la Segunda Guerra Mundial, obviamente en contra de los nazis. Sin embargo, el final de su relación con Jolly nunca salió a la luz.

Misterix, el héroe que fumaba cigarrillos y pipa, el de la pila atómica y la fuerza sin igual, hoy es leyenda y referente obligado de la historieta de aventuras de los '50 y los '60. Fue varias veces satirizado (como lo prueban Mistérico y Misterrik) e incluso inmortalizado como luchador de Titanes en el Ring y en una obra de teatro, como símbolo de una época. La pieza se llamó... Chau, Misterix!

## ▪ MISTERIX, EL HEROE ADOPTADO

El editor italiano Cesare Civita ya había probado suerte en la Argentina con la revista Pato Donald y el éxito de esta lo animó a seguir probrando. Así, en 1947 lanza Salgari, revista de historietas dedicada a presentar héroes relacionados con las historias del gran escritor. Pero además incluía otras historietas de aventuras, entre las que descollaban tres: Hombres de la Jungla y As de Espadas (de Hugo Pratt) y el héroe que nos ocupa, Misterix. Pero el personaje del traje atómico pronto trepó en popularidad y el 3 de Septiembre de 1948 debutó al frente de su propia revista.



Misterix había nacido en la Italia de la posguerra, en 1946, en las páginas del álbum Le Piú Belle Aventura. Sus creadores, Paul Campani y Alberto Ongaro, influenciados por los comics americanos, presentaron a un héroe anti-fascista por naturaleza en historias que se publicaron simultáneamente en Italia y Argentina hasta 1950, momento en que Civita muda su editorial a Buenos Aires, trayendo consigo a todo el staff creativo, excepto Campani. Esto deja a Misterix sin dibujante, hasta que se organiza un concurso del cual resulta ganador -para bien del personaje- Eugenio Zoppi. La nueva dupla creativa dotó a la tira de dinamismo y modernidad y es este período (el de Editorial Abril) el que marcó el pico de popularidad del personaje. Para 1962, Misterix y los otros títulos de Editorial Abril pasan a manos de la editorial Yago, que pone al personaje en manos de nuevos guionistas y dibujantes entre los que se destacan Horvart y Lito Fernández. Además de las aventuras del Hombre Atómico, las páginas de la revista Misterix albergaron a algunas de las más importantes producciones nacionales. En un principio el material era mayoritariamente italiano (Jim Toro, La Pantera Blonda y Amok, algunas de las cuales reseñaremosen futuros números de Comiqueando) pero luego se incorporaron Bull Rocket, Sargento Kirk, Fuerte Argentino y, ya en la era Yago, Garrett, El Quebrado y el inmortal Mort Cinder, entre otras.

# Captain BRITAIN

**Nombre Real: Brian Braddock**
**Primera Aparición: Captain Britain nº1 (1976)**
**Creadores: Chris Claremont y Herb Trimpe.**
**En la continuidad Marvel: Marvel Team-Up nº65 (1978)**

**HISTORIA:** El origen de Captain Britain se remonta varios milenios atrás cuando el mago extradimensional Merlyn funda un grupo de héroes para defender la infinitas Tierras (y en especial Gran Bretaña) que componen el multiverso de su antiguo compañero Necrom.

Para esto se crea en cada Tierra un foco (construído como un faro marino) de la energía de la matriz del Otherworld (el mundo de Merlyn) para dar poder a sus agentes denominados Captain Britains. Uno de estos elegidos fue Brian Braddock, un físico proveniente de una familia adinerada (su padre era miembro del Hellfire Club) y hermano de Betsy Braddock, la telépata conocida como Psylocke. Durante un accidente en moto, Brian queda al borde de la muerte, y se le aparece en visiones Merlyn (en la forma del Merlin arturiano), quien le ofrece un amuleto y una vara que le conferirían poderes para defender su patria. Brian acepta el ofrecimiento y se convierte en el Captain de la Tierra 616.

Durante los años siguientes, Brian vive varias aventuras (la mayoría en otras dimensiones) en solitario y junto a héroes como Union Jack, Black Knight y Captain America. Sus viajes lo llevaron a la Tierra 238 hogar de Captain UK, donde se tuvo que enfrentar a la amenaza de Sir James Jasper, un ser con el poder de modificar la realidad a su antojo que amenazaba a todo el multiverso. Durante esta batalla Brian conoce a Meggan y ambos se enamoran. Además Merlyn es dado por muerto y su hija, Roma, reacondiciona el amuleto y la vara en forma de un traje.

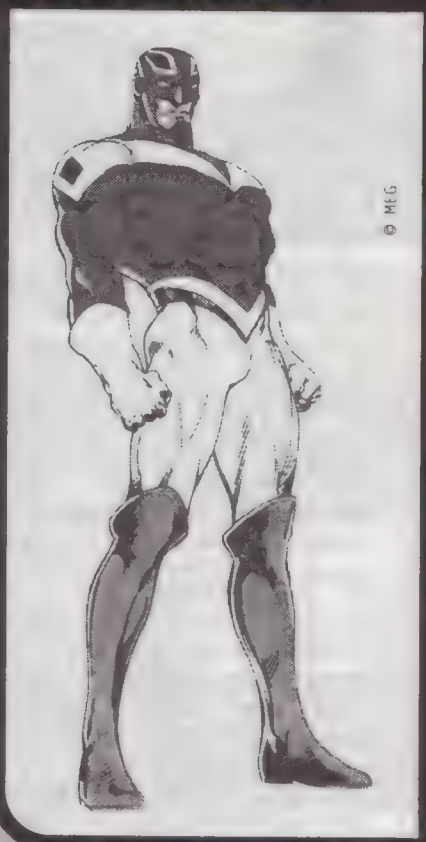
Durante un pequeño tiempo Betsy actúa como Captain B. pero es dejada ciega por Slaymaster el cual, a su vez, es muerto por Brian.

Tiempo después Brian lleva a Meggan a la isla Muir para ser examinada por la científica Moira MacTaggert y es en este momento que conoce a Kitty Pryde y Kurt Wagner (Nightcrawler), que estaban también siendo atendidos a causa de heridas sufridas a manos de los Marauders. Meses más tarde los X-Men mueren en Dallas durante una batalla con el Adversario y Brian, abatido por la muerte su hermana, se abandona a la bebida y pierde el control de su vida. Su novia, Meggan, decide marcharse de su lado y sale al encuentro de Kitty Pryde; esto coincide con el ataque de Mojo a la recién llegada Rachel Summers (Phoenix II), durante el cual Meggan, Kurt, Kitty, Brian y Rachel deciden formar un nuevo grupo con base en Inglaterra denominado Excalibur. El grupo toma como cuartel y hogar el faro donde vivía Meggan que era, coincidentemente, el nexo interdimensional.

El temperamento volátil de Brian logra más de un vez irritar al resto del grupo y ocasiona peleas, por lo que Captain Britain toma varios recesos como miembro de Excalibur y el liderazgo recae en el más apto: Nightcrawler. Durante un viaje a los U.S.A. Brian se reencuentra con su antiguo amor, Courtney, y deja de lado a Meggan. Al tiempo, Brian participa en nuevas aventuras junto a Excalibur enfrentándose a la Crazy Gang, Arcade, y el Juggernaut. Después se ve envuelto en un gran viaje a través de varias tierras paralelas donde conoce a otros Captain Britains designados a guardar sus respectivas Bretañas. Mientras tanto, en la Inglaterra de la Tierra 616, Courtney es reemplazada por una doble maligna de otra tierra paralela con la intención de manipular a Braddock. Brian y sus amigos son devueltos a su respectiva Tierra con la ayuda de la Emperatriz Omniversal Saturnine (que también es doble de Courtney). Al volver, Brian y Excalibur se deben enfrentar a su hermano Jamie quien, totalmente loco e incoherente amenaza a Inglaterra con sus poderes de manipular los hilos de la realidad.

A lo largo de los meses siguientes, los poderes de Brian se fueron ampliando a la vez que en el faro de Excalibur tuvieron lugar extraños fenómenos dimensionales. Finalmente, esto desencadena la vuelta de Merlyn y la revelación de que la creación de Excalibur y gran parte de la vida de Brian Braddock habían sido una gran manipulación de éste, para oponerse al resurgimiento de Necrom. El grupo vence a Necrom, pero Brian (furioso por ser manipulado durante años) se gana la enemistad de Merlyn al destruir la matriz que da poder al resto de los Captain Britains. Al finalizar la tarea para la que fueron creados, Excalibur permanece activo, pero durante la vuelta de un viaje al futuro (para liberar a la Humanidad de los Sentinels y destruir a Master Mold) Brian queda perdido en el tiempo.

Rachel deduce que su poder (la fuerza Phoenix) y un Captain Britain no pueden coexistir en un mismo universo, por lo que decide sacrificarse, exiliándose al futuro (donde se convertirá en Mother Askani). Pero el Brian Braddock que regresa no es el mismo de antes, ya que durante su estadía en el timestream presenció la totalidad de la vida del universo y su mente quedó afectada. Así durante meses, asume la personalidad de Britanix y más tarde abandona toda actividad superheroica para ser técnico-inventor de Excalibur.




A raíz de incidentes con el Hellfire Club de Londres, Brian se convierte nuevamente en Captain Britain y más tarde se compromete con Meggan. En la actualidad, Brain ha perdido la totalidad de sus poderes durante una lucha con el Crimson Dawn y ha decicido marcharse de Excalibur y rescindir su compromiso con Meggan. Su actual paradero es desconocido.

**(Juan Manuel García Carral)**

## EXTRA-DATA

**Después de algunos team-ups ocasionales con distintos héroes de Marvel USA, Captain Britain entró a la continuidad de los mutantes por una rosca entre el sajón Alan Davis y el barbado guionista de los títulos X, Chris Claremont. Davis dibujó la mejor época del personaje para la revista inglesa Captain Britain, la que contara con guiones de Jamie Delano y el siempre polémico Alan Moore, cuyo nombre se suele omitir cada vez que Marvel reedita estas historias.**

EL ANGEL ME MANDA A MATAR A UN VIEJO NAZI ACABADO. Y ME ENCUENTRO CON UN DEMONIO BIEN ENTRENADO
..QUE TRABAJO DE MIERDA...
AHO!
AUCH!

Bruno Helmet ■ Fernando Calvi

¡VIEJO DE MIERDA HACE QUILOMBO JUSTO A LA HORA DE LA NOVELA!
BUENO, YA ME CANSÉ...
LAS ARMAS. NECESITO
¡AAAHHHH!
DE JUGAR ME CANSÉ
TU CUERPO ME GUSTA, ES MEJOR
QUE EL DE ESTE VIEJO... LO QUIERO...

„EXORCIZO TE IMMUNDISSIME SPIRITUS, OMNIS INCURSIO ADVERSARI, OMNE PHANTASMA, OMNIS LEGIO
IN NOMINE DOMINI NOSTRI JESU CHRISTI, ERADICARE ET EFFUGARE AB HOC PLASMATE DEI.
ADJURO TE, DRACO NEQUISSIME, IN NOMINE AGNI IMMACULATI, QUI AMBULAVIT SUPER ASPIDEM. .
BRAKA

...ET BASILISCUM, QUI CONCULCAVIT LEONEM ET DRACONEM,
AKA-BRAKA-BRAKA-BRA
AHAG
UT DISCEDAS AB ECCLESIA DEI. ADJURO TE, SERPENSE ANTIQUE,
PER JUDICEM VIVORUM, ET MORTUORUM, PER FACTOREM TUUM, PER FACTOREM MUNDI:
PER EUM, QUI HABET POTESTATEM MITTERE TE IN GEHENNAM, UT AB HOC FAMULO DEI.

PAF!
SSSSS...
AAARGH!
¡NOS VOLVEREMOS A VER!
CHAF CHAF
CHAF
¡MIERDA!
CRAK!

!?!
CRAK
CRAK
FLOOSH
BROOM

¡¡¡HE VUELTO!!!
¡¡¡YO, EL DICTADOR SUPREMO!!!
¡¡¡LA BESTIA DEL APOCALIPSIS!!!
CLAK!
CLAK!
CLAK!
JE!

¡¡¡MAX ZERO,
ALMIRANTE DE LA
ARMADA INFERNAL!!!

# KINETIX

**Nombre Real: Zoe Saugin** **Primera Aparición: Legion of Superheroes n°66 (1995)**

**Creadores: Tom McCraw, Mark Waid y Lee Moder**

**HISTORIA:** Azra Saugin estaba realizando una expedición arqueológica en los hielos de Tharn cuando encontró a Mysa -una vieja hechicera-, quien yacía a punto de morir. La anciana, en medio de delirios, hablaba acerca del cetro de Sybolla, el único artefacto capaz de reestablecer su vigor. La arqueóloga no dudó en ayudarla y, utilizando su inapelable capacidad exploradora, halló el artefacto. Pero cuando el cetro fue puesto en actividad, su poder no sólo curó a la hechicera: provocó también efectos en Azra y en la hija que crecía en su vientre, creando una conexión mental entre la niña y Mysa, y modificando su estructura genética, volviéndola capaz de absorber la magia de algunos amuletos y fuentes arcanas.

Años después, Azra se encontraba en otra expedición, ya acompañada por sus hijos -Zoe y Thanot-, cuando un repentino escape de gas la envenenó y la dejó a las puertas de una muerte certera. Pero Zoe, que siempre se había sentido inútil para su madre, encontró aquella como la oportunidad de ayudarla. Revisó todos los libros de notas y objetos de su madre, y encontró en la Luna de Koll la solución a su problema. Dicho talismán era capaz de convertir amor en un conjuro de curación, y utilizándolo logró que Azra recobrara su fuerza. A partir de aquí Zoe empezó a mostrar un prominente interés por las artes de la magia. Se convirtió en ayudante de su madre, y tres años más tarde, finalmente, durante una excavación en Titan, absorbió de una fuente la energía mágica que le proporcionó el poder de animar objetos. Poco después, Chameleon y Leviathan llegaron a Aleph, su planeta natal, para ofrecerle ser miembro de la Legión de Superhéroes.

Zoe adoptó el nombre de Kinetix y rápidamente se consolidó como uno de los legionarios más poderosos. Sin embargo, el poder no era suficiente para ella. Constantemente seguía buscando amuletos que le otorgaran más poder, y así halló la Estrella de Akkos, que le quitó sus poderes en lugar de otorgarle nuevos. Inservible para el grupo, se alejó tratando de hallar alguna manera de recobrar sus facultades mágicas. De este modo llegó hasta el mundo de los hechiceros, donde Mysa le concedió nuevos poderes a cambio de que los utilizara para buscar el Ojo de Ekron, y la teleportó de nuevo con el grupo.

Fue en esta etapa, y por obra del ojo de Ekron, donde Zoe debió sufrir la parte más trágica de su vida. Bajo la influencia del Ojo, Leviathan -el hombre del cual se había enamorado- sacrificó su vida, y Shrinking Violet -su mejor amiga- fue seducida por el maligno poder esmeralda, convirtiéndose en una virtual enemiga del grupo. Para colmo, enterada Mysa del fracaso de Zoe en la búsqueda, la teleportó nuevamente al mundo de los hechiceros en busca de enjuiciamiento.

Quiso la casualidad que Azra estuviera en la nave en que Zoe llegó hasta Mysa. Gracias a esto fue que Zoe, además de salvarse de lo que hubiese sido un indeseable castigo, obtuvo algunas respuestas. Justo cuando Mysa tenía a Kinetix a su merced, Azra pidió que mostrara la misma clemencia que ella había tenido con Mysa durante su convalecencia en Tharn. La anciana cedió ante el pedido, perdonó a Zoe, y le reveló que la privación de sus poderes había formado parte de un plan de ella, que enterró la Estrella de Akkos en un lugar al cual sabía que Kinetix iba a arribar en breve. De esta manera, se aseguraba de que recurriera al mundo de los hechiceros para recuperar su poder, favor que Mysa podía conceder, dejando a Zoe en deuda con ella como para buscar el Ojo. Luego de las explicaciones, Mysa restauró los poderes de Kinetix y la devolvió a la Legión. Kinetix y Mysa volvieron a encontrarse, ya como aliadas, para combatir a Mordru. Tras la victoria ante el maligno hechicero, además de conseguir más respuestas que la ayudaron a entender a Mysa, Kinetix recuperó a su mejor amiga Violet, quien logró liberarse del Ojo.

**(Federico Gatti).**

## EXTRA-DATA

Kinetix debió soportar la dura prueba de ser un p[illegible]naje nuevo (no existía en la continuidad anterior), y la pasó con inmejorables resultados. Los fans del siglo XXX mantienen a la legionaria entre los favoritos y tal vez la clave de su potencial esté en la misma razon que la llevó a dar examen: al no tener historia previa, los autores no están limitados ni obligados a recurrir a las vie[illegible] elegir sus aventuras y desventuras.

# TENES TRES OPCIONES PARA CONSEGUIR TODO

• COMICS EN CASTELLANO E INGLES • VIDEOS • REMERAS • POSTERS • MUÑECOS • MAGIC: EL ENCUENTRO - WARHAMMER • TRADING CARDS • NOVELAS • TARJETAS • JUEGOS DE ROL • JUEGOS EN CD ROM • CDs DE ANIME • Y MUCHO MAS

TODOS ESTOS PRODUCTOS SE VENDEN TAMBIEN A MAYORISTAS EN

DISTRIBUIDORA FICCION. TEL: 633-9081

# Y LAS TRES SE LLAMAN

# CLUB DEL COMIC

**SHOW CENTER**
**HAEDO Local 40**

**AV. CORRIENTES 1620**
**TEL. 373-8467**

**AV. SANTA FE 1931**
**TEL. 812-3000**

## VENI CORRIENDO A LA QUE MAS TE GUSTE

**Y TAMBIEN ESTAMOS EN INTERNET. BUSCA NUESTRA PAGINA EN**

**www.clubdelcomic.com.ar**

# mesa redonda

UNA VEZ MAS SE REABRE EL FORO DE OPINION DE COMIQUEANDO, A LOS EFECTOS DE LEER, COMENTAR Y CALIFICAR NUEVE COMICS DE RECIENTE APARICION. DICHA TAREA RECAE EN LAS EXPERIMENTADAS MANOS DE OCHO MIEMBROS DEL STAFF, MAS UN FAN INVITADO, ESTA VEZ LLEGADO DESDE ROSARIO PARA PARTICIPAR DE LA MESA. CON USTEDES, LOS PUNTAJES.

| | Andrés Accorsi | Diego Accorsi | Lisandro Berenguer Grassi | Hermán Botticelli | Juan Manuel García Carral | Dr. Miile | Dr. Sax | Fan invitado: Miguel Toledo | Lucas Varela | Promedio |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AVENTURAS DE JAW | 8 | 5 | 7 | 7 | 4 | 6 | 6 | 7 | 8 | 6.44 |
| CABLE nº49 | 5 | 5 | 2 | 7 | 5 | 4 | 5 | 7 | 4 | 4.88 |
| CAZADOR nº38 | 4 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2.33 |
| CREEPER nº1 | 8 | 8 | 7 | 7 | 7 | 6 | 7 | 8 | 8 | 7.33 |
| EL TONY nº236 | 3 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2.33 |
| LAS HISTORIETAS DE PLAYBOY Vol.3 | 5 | 5 | 7 | 4 | 6 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4.44 |
| MASTER DARQUE nº1 | 7 | 6 | 8 | 6 | 7 | 6 | 6 | 5 | 7 | 6.44 |
| NIGHTWING nº1 | 4 | 4 | 6 | 5 | 7 | 3 | 5 | 4 | 6 | 4.88 |
| SIN CITY: FAMILY VALUES | 7 | 7 | 7 | 8 | 7 | 6 | 6 | 9 | 8 | 7.22 |

## RECOMENDACIONES AL PIE

**Andrés Accorsi:** Astro City: colección completa (Kurt Busiek y Brent Anderson), Perramus (Juan Sasturain y Alberto Breccia) y Tess Tinieblas: colección completa (Germán García y otros).

**Diego Accorsi:** Daredevil nº236 (Ann Nocenti y Barry Windsor-Smith), Bone: colección completa (Jeff Smith) y Kingdom Come TPB (Mark Waid y Alex Ross).

**Lisandro Berenguer Grassi:** Pepe Sánchez (Robin Wood y Carlos Vogt), Preacher: Proud Americans (Garth Ennis y Steve Dillon) y Jeff & Ackbar's Guide to Life (Matt Groening)

**Hermán Botticelli:** Starman nºs 20-23 (James Robinson, Tony Harris y Guy Davis), Kingdom Come TPB (Mark Waid y Alex Ross) y Nippur de Lagash: Tomos 1 y 2 (Lucho Olivera y Robin Wood).

**Juan Manuel García Carral:** She-Hulk nºs 1-8 (John Byrne), Spectre nºs 37-50 (John Ostrander y Tom Mandrake) y Heroes for Hire nºs 1-5 (Ostrander & Pascual Ferry).

**Dr.Miile:** Shade (miniserie de James Robinson y varios dibujantes), The Big Book of Urban Legends (Robert Loren Fleming, Robert Boyd y varios dibujantes) y Typhoid (miniserie de Ann Nocenti y John Van Fleet).

**Dr.Sax:** Starman nº37 (James Robinson y Tony Harris), Goddess (miniserie de Garth Ennis y Phil Winslade) y Stray Toasters (Bill Sienkiewicz).

**Miguel Toledo:** Shade (miniserie de James Robinson y varios dibujantes), Daredevil: Born Again (Frank Miller y David Mazzucchelli) y Transmetropolitan nºs 1-3 (Warren Ellis y Darrick Robertson).

**Lucas Varela:** Astro City: Life in the Big City (Kurt Busiek y Brent Anderson), Big Rag (Carlos Albiac y Oswal) y Trazo de Tiza (Miguelanxo Prado).

## AVENTURAS DE JAW

**4**

por Juan Manuel García Carral

[illegible] blanco y negro, publicó La Cúpula. Octubre de 1997. Precio: $ 250.

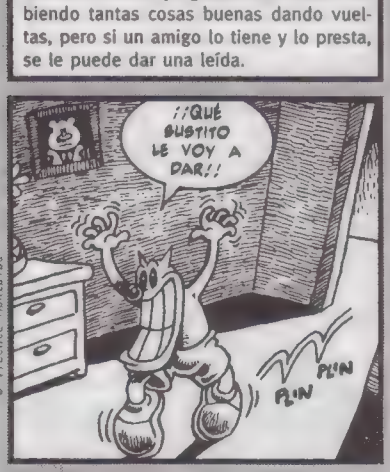
Quiero poner en claro que la historieta que me ha tocado criticar está muy lejos de lo que leo usualmente y por lo tanto no me ha gustado en lo mas mínimo. Pero me doy cuenta de que para otros (como mis compañeros de Mesa Redonda) más fanáticos de los comics de Crumb, el cual tampoco me gusta, les debe haber parecido muy buena.

La historia que se narra es más o menos así: El protagonista, Jaw, es un piloto de naves espaciales que se halla necesitado de una mujer, y en especial de la piloto Shara. A falta de esto se contenta viendo videos porno(en particular películas de Ginger Lynn), aunque no deja de intentar darle a cualquier mujer que le pase cerca. Durante todo esto, trasncurren encuentros con diversos y graciosos alienígenas, como un músico que usa su nariz fálica como instrumento (y no sólo para eso) o un toro de nombre Bull que, a lo largo de toda la historia, se va volteando una a una a todas las protagonistas.

El guión es lo mejor que tiene esta revista, pero igual no es mucho, es decir, tenemos escenas moderadamente divertidas, como la de un grupo de seres con forma de penes que deben llenar un cargamento de semen para salvar un mundo, pero que no arrancan más que una leve sonrisa, y en general son chistes bastantes mediocres y ya vistos.

Seguimos con el dibujo. Yo espero que a Vicente Montalbá, el autor, no le haya tomado más de un par de días hacer esta historieta porque los personajes, si bien muy expresivos y graciosos (aunque de a momentos llegan a ser un poco repugnantes), no tienen mucho detalle y me suenan estereotipados.

Igualmente hay que defender que tanto papel como edición del comic son buenos, pero no creo que eso cambie mucho. En definitiva, no me parece que sea un comic en el cual yo gastaría mi dinero habiendo tantas cosas buenas dando vueltas, pero si un amigo lo tiene y lo presta, se le puede dar una leída.




© Vicente Montalbá

## CABLE nº49

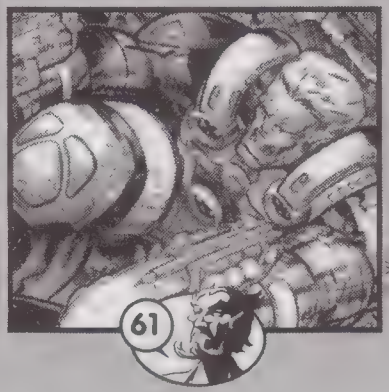
**7**

por Hernán Botticelli

[illegible] Marvel Comics. Diciembre 1997. Precio: [illegible]

Otra vez un gran tándem de artistas me ha demostrado que aún uno de mis más detestados personajes puede ser redimido y convertido en un buen comic. Me refiero, por supuesto, a Cable y a James (vamo'en esa) Robinson y Jo (todas las disciplinas) Ladronn. La cosa viene más o menos así: Irene Merryweather (yo no soy Lois Lane), periodista con aspiraciones, buscando material para un escándalo, le ha mojado sin querer la oreja al Inner Circle del Hellfire Club, una organización rearchisupersecreta que intenta dominar el mundo (igualitos que Pinky y Cerebro). Cable aparece para salvar a Irene de los ocasionales "punchingball" que el Hellfire mandó tras ella. Una vez a salvo, deciden investigar qué está tramando Donald Pierce, miembro del Inner Circle y némesis de Cable. Con ayuda de los "believer" ("creemos en Tú futuro oh, gran Cable, y nos gusta hacerlo), Cable manda a Pierce a perseguir a un holograma suyo por el norte de Africa (tontoloooooote, qué fácil te engañaron) y se mete en la mansión. Tiro, lío y cocha golda, buum, booom, krakabooom. Luego se conflictúa un poco al leer la mente de un esbirro moribundo y descubre algunas puntas pulenta del plan del Hellfire. Chan chan.

La versatilidad de Robinson es admirable. Esta Cable nº49 no deja de contar situaciones clásicas y conocidas dentro del universo Marvel, y sin embargo el autor se las ingenia para aportar detalles interesantes y originales, con algunas vueltas de tuerca reveladoras. Del dibujo se encarga el ascendente Jo Ladronn (dibuje, maestro), el mismo de Spider-Boy Team-Up. Un muy buen dibujante que despliega un estilo muy atractivo con aires de Geof Darrow, Kirby y Moebius (faaaa! qué looooco!). La edición es cuidada e incluye un gatefold con la información de lo que pasó previamente en la revista, lo cual facilita la comprensión de este número sin que se necesite leer un millón de títulos para entender algo. En resumen, un número liviano con algunos toques de brillo.



## CAZADOR nº38

**3**

por Dr.Sax

[illegible] páginas a color, publicó [illegible] S.A. Octubre 1997. Precio: [illegible]

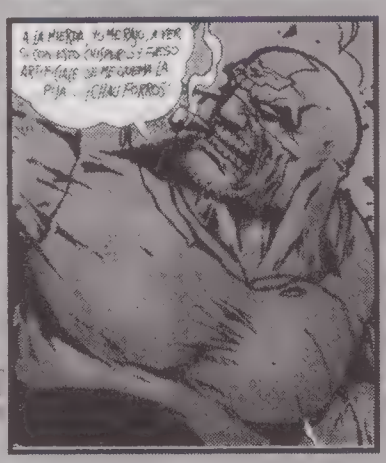
Cazador es un fenómeno de popularidad. Se vende todo. Su público no es el comiquero habitual, pero son muchos. Los creadores del comic argento lo defienden. Hasta vi calcomanías de partidos políticos con la imagen del Caza, así que... Tengo un problema: ¿cómo critico una revista tan popular? Bueno, me cago, me importa una garompa y listo; qué fácil.

Cazador tiene guiones de escuela secundaria desde hace más de 20 números y todo se reduce a putear, coger y robar. Y aún así, siguen vendiendo. No es sorprendente. Después de la primer miniserie (en la que Lucas choreaba a Miller), los cazadores consiguieron redondear al personaje y lograron un golazo. Cazador vende porque el personaje es una masa. O sea: DC o Marvel hacen miles de revistas deplorables con Superman o Spider-Man y venden igual, es decir, "Exprimamos, que el personaje se banca cualquiera" y con Cazador es lo mismo.

¿Qué tenemos entonces? Un personaje robado de Lobo y Ranxerox muy condimentado con localismos, permanentes violaciones de copyright sin ninguna justificación ni respeto, salvo el hurtar con la chapa de los personajes ajenos y, como en este número en particular, tampoco hay un guión. Acá agarran la película "Comodines" y meten al grandote hincha de Racing en el medio (repulsivamente nazi la permanente jodita del kipah de Suar y repelente la interna con Olivetti, una más y van...).

Qué va'cer; en esta década de mierda, el Cazador es tan nuestro que es casi el Ser Nacional: no tiene mucha historia, ni mucha lógica, ni mucho futuro.

Eso sí, ¿nunca un porrito, vieja? Flor de incoherente: super guarro, capo de la hinchada, amigo del Diego y... CARETA! Je,je, Cazador, andate a la recon...




© Lucas

## CREEPER nº1

**7**

por Lisandro Berenguer Grassi

[illegible] de 32 páginas a color, publicado por DC Comics. Diciembre de 1997. Precio: [illegible]

Siempre he sentido que en los psicólogos hay algo siniestro. Qué sé yo. Quizá sea esa cuestión de revolver la mierda que la gente tiene en la cabeza, no sé. A ese nivel, The Creeper me pegó. Es muy interesante el hecho de que la contrafigura del ¿loco? protagonista sea un psicólogo no muy tradicional.

Esta nueva versión de The Creeper (que según me acotan los muchachos, es una creación de Steve Ditko que viene desde los '60), cuenta la historia de Jack Ryder, un periodista que no se sabe si está un paso más allá o más acá de la locura. Su madre era esquizofrénica, algo que gravita (y gravitará) enormemente en la historia futura de Ryder, obligado a compartir con el tal Creeper su existencia. Jack se encuentra, por voluntad propia, en un sanatorio mental. Lo gracioso es que no se quiere ir, porque tiene miedo de lo que su cabeza pueda contener. Tanto miedo que lo bloquea, y sólo le llegan retazos a través de sus pesadillas y de sus sesiones de análisis con el doctor Skolos, un especialista que precisamente quiere descubrir cuáles son esos secretos... para usarlos a su favor.

La historieta, escrita por Len Kaminski y con Shawn Martinbrough y Sal Buscema en lápices y tintas, por ahora parecería un poco fuera de lugar en el Universo DC. Más bien tendría que estar en Vertigo. Los dibujos son interesantes, y el crescendo de la historia está muy bien manejado. Kaminski sabe lo que hace, y va construyendo la tensión cuadro a cuadro, tirándonos pistas con cuentagotas. Es un rompecabezas interesante. Habrá que ver cómo continúa.

© DC Comics

## EL TONY nº236

**1**

por Diego Accorsi

[illegible] de 100 páginas a color, publicado por Editorial Columba. Octubre de 1997. Precio: $ 5.00.

•Primera reacción- Aburrimiento. Por favor, un guionista por ahí! Qué mal andamos! No se puede creer que hoy en día, alguien encargue este tipo de historietas, que alguien las escriba tan mal, que otro acepte dibujarlas con tan pocas ganas y, lo que es peor, que aún haya público que las compre! El día que quiera suicidarme destrozando mi cerebro por completo, me leo todas estas historietas de corrido y las Cazador del 11 al 38.

•Segunda reacción- Furia. Qué asco, loco! Esto es una bazofia intragable! Las historias son malas, pesadas, pésimamente narradas, atiborradas de texto; los dibujos son flojísimos, poco atractivos, reiterativos, sosos. ¿Quién contrató a estos muchachos?, ¿no se dan cuenta de que todos los "artistas" se tiran a menos y entregan material de décima? ¿O se dan cuenta pero, por lo que les pagan, no pueden pretender más? Qué bronca, man. La mierda está en todos los kioscos del país y lleva el logo de la palomita.

•Tercera reacción- Lástima. Qué pena me da ver una revista reptando en el mar de basura. Qué triste es ver los nombres de Robin Wood, Meriggi, hasta Macagno, envueltos en tramas insulsas, con los dibujos horrorosamente arruinados con esos colores mal puestos. Pensar que hay gente que se cree que la Historieta Nacional es Columba... De solo pensarlo da vergüenza ajena.

•Cuarta reacción- Crítica fría. El Tony Super Color 236 comienza con Nibelungs escrita por Gustavo Amézaga y dibujos de Müler (Mala); Asesinos Seriales cuenta con guiones de Paul Munn (¿Pablo Muñoz?) y dibujos de Klacik (Horrorosa); Los Amigos es de Robin Wood con dibujos de Macagno (Pésima); Wolf tiene dibujos de Meriggi, escrita por Gonzalo Bravo (Espantosa); Teniente X de Ernest Grassby (guión) y Medrano en dibujos (Vomitiva); Un Policía en las Calles escrita por Wood y dibujada por Enio (Desagradable); Juego Abierto de Luis Ferreyra y Vila (Abominable); y como broche final, John Cronos, escrita por Armando Fernández y dibujada por Castro Rodríguez (Excecrable).

Conclusión: ponerle un 1 es un regalo.

© Amezaga/Muller

## LAS HISTORIETAS DE PLAYBOY Vol.3

**3**

por Miguel Toledo

Álbum de 52 páginas a color, publicado por Revistas. Octubre 1997. Precio: $

Para empezar, confieso que no soy muy ducho en lo que a comic europeo se refiere. Si había algún guiño a otro comic, algún homenaje o algo que realmente hiciera valer la pena esta antología, me lo perdí. Lo siento.

Hecha la aclaración, podemos comenzar. Estas "Historietas de Playboy", son bastante insulsas. A mitad de camino entre el humor y el erotismo, no se destaca en ninguno de los dos estilos. Los "guiones" de Abulí consisten en llenar 4 páginas mediante una fórmula más o menos así: en la primera página se presentan las parejas. Estas son las partes que cambian de historieta a historieta, y que van desde lo esperable (el cambio de parejas en "La Merienda") o el consultorio de un médico, en "Revisión"), a lo imbécil (en "La Víbora", una serpiente pica a una chica. ¿Adivinen dónde? ¿Y adivinen que hace el médico que la acompaña?), pasando por lo curioso ("La Musa", el Secret Origin de la Maja desnuda) y lo omitible ("Ojos que no ven", con la clásica "amor a primera vista", cosa de no devanarse mucho los sesos pensando una introducción digna). Las dos páginas y media siguientes son lo imprescindible, chicos y chicas haciendo lo suyo en viñetas calcadas de una historia a otra que acaba por agotar a cualquier lector. Y, para terminar, en la última parte de la historia viene un remate con pretensiones humorísticas que, supuestamente, debería bajar el tono a la historia, provocando una carcajada, o, aunque sea, depositando una sonrisa en nuestros labios. Y que, obviamente, fracasa de un modo estrepitoso, porque cada final es una decepción distinta. Ya sea por lo tarado o por lo predecible, ninguno hace reír ni a palos. Y como no hay nada más triste que un chiste sin gracia, los finales causan, más que risa, lástima. En síntesis, los 11 guiones, todos y cada uno de ellos, son una verdadera porquería.

La parte gráfica es lo más rescatable que se puede extraer. El dibujo del chileno Félix Vega tiene algunos momentos mediocres y otros momentos medianamente interesantes, pero en general es bastante efectivo. Lo más digno de toda la edición es el trabajo empleado del color, con un buen papel y una buena impresión (lo mínimo que se puede exigir con lo que cuestan las antologías).

Resumiendo: para los que están absolutamente desesperados, tal vez sea recomendable. Para los que buscan algo realmente bueno, o, al menos, interesante, eviten estas historias insoportables y sigan las Recomendaciones al Pie.

## MASTER DARQUE nº1

**6**

por Dr.Müle

Comic-book de 52 páginas a color, publicado por Acclaim. Febrero de 1998. Precio: u$ 3.95.

Atención, fans de Leonardo Manco! Atención, degustadores de lo dark! Atención, seguidores de Valiant! Atención, amantes del más allá y la onda Vertigo! Atención, recopiladores de villanos/héroes "grises"! Tengo en mis manos el número 1 de Master Darque y la primera hojeada me deja como sensación: Aguante Manco! Qué bien dibuja este pibe.

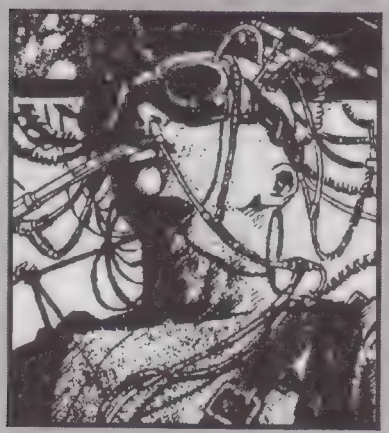
Claro, muchos pensarán que sustituyendo Valiant por Marvel y Master Darque por Druid, estamos en lo mismo que antes, pero no. Cualquiera de los cuatro números de Manco en Druid se hubiera llevado fácilmente un 8 o un 9. ¿Por qué entonces este tibio seicito para la reformulación del villano de Valiant? Muy sencillo.

a) Manco no está tan suelto (léase delirante) con su puesta en página, ni tan zafado como en ese otro trabajo. Acá está muy bien. En Druid estaba majestuoso. Quizás sea culpa del guión que no le permite desarrollar más su estilo demente, obligándolo a meter páginas de hasta ocho cuadritos.

b) Druid estaba escrita por el Señor Warren Ellis, capaz hasta de convertir en un gran cómic a StormWatch, la peor de las bazofias de Image. Acá, el guión corre por cuenta de Christina Z., que si bien presenta una buena historia, no es Ellis, y su mejor comic hasta hoy es... Witchblade.

c) En Druid se cagaban en el Universo Marvel. Master Darque recorre varios espacio-tiempos, encontrándose con los nuevos Eternal Warriors, Turok y Shadow Man. Como si fuera poco, tira puntas de un futuro apocalíptico en 1999, preparando el mega-crossover de Acclaim para ese año. Eso me gustó! ¿Madurar una saga crossovereada? ¿Por qué no lo aprenden DC y Marvel?

Y si, es un seis. Vamos Manco, siga que usted sabe. Cristinita, ponete las pilas, que espero con ansias el Darque Passages y más revelaciones sobre este misterioso Alexandre Darque, quien fuera tan sólo un villanito pedorro y hoy pinta que puede ser un muy buen personaje.



© Acclaim

## NIGHTWING nº1

**6**

por Lucas Varela

Comic-book de 52 páginas a color, publicado por Tangent Comics. Diciembre de 1997. Precio: u$ 2.95.

Al ver todas las revistas de Tangent juntas me surgió una gran expectativa. Algo está cambiando, pensé. Desde el diseño lograron crear un sistema conjunto visualmente muy impactante, con códigos novedosos para el comic mainstream. El manejo de símbolos, la información de tapa, pasando por los logos de los títulos, muestran un ajuste muy acabado de diagramación y pregnancia. Lamentablemente sólo estoy hablando del diseño, porque esta propuesta novedosa no la encontré al abrir la revista.

Me parece bárbaro y necesario para una editorial cambiar y renovarse constantemente, y así poder ofrecer ideas nuevas y distintas al género principal y más rendidor como son los superheroes para la DC. Así surgieron, con este enfoque editorial, líneas de títulos con conceptos distintos como Vértigo (que me produjo satisfacciones muy grandes dentro de esta pasión) o Helix (una propuesta de revistas de ciencia ficción que no me produjo nada).

Este año DC lanzó Tangent y durante una semana las comiquerías recibieron estas revistas de tapas llamativas. No quiero prejuzgar a toda la serie Tangent a partir de Nightwing, pero es la única que leí. Sin embargo, el concepto es aplicado en todos los títulos, el cual consiste en tomar títulos conocidos para generar algo distinto, desligándolos totalmente de los originales. Y esto es lo que no me cierra y quiero criticar. ¿Para qué ponerle Nightwing a la historia de este grupo de super agentes paranormales-conspiradores de extraños poderes? ¿No dan la sensación de personajes de segunda? ¿No queda todo como una gran parodia sin querer serlo? O, peor aún, ¿no estamos volviendo así al kilombo de tierras alternativas de la era pre-Crisis?

John Ostrander y Jan Duursema logran, sin embargo, una historia efectiva, tal vez un poco ambiciosa para 38 páginas. Pero a falta de un concepto más jugado terminan repitiendo ciertas fórmulas que no me convencen.

© DC

## SIN CITY: FAMILY VALUES

**7**

por Andrés Accorsi

Novela gráfica de 192 páginas en blanco y negro, publicada por Dark Horse. Precio: u$ 10.00.

Empecemos por lo más obvio: Sin City ya no es Sin City. Frank Miller peló en su primera saga (la que debutó como serial en Dark Horse Presents) una nueva forma de hacer comics policiales, un estilo de combinar palabras e imágenes hasta entonces inexplorado y un estilo de dibujo poco novedoso para los que leemos desde pibes a Muñoz y el Viejo Breccia, pero capaz de volarle el cráneo a más de un cebadito de Jim Lee.

La primera Sin City fue revolucionaria, reveladora, intensa, vibrante, maciza. Nada, absolutamente nada, parece sobrarle o faltarle a esa saga, donde encima Miller se dio el lujo de escribir, dibujar y hasta letrear cada página y -ya como bonus track- presentar un universo de personajes al que prometía volver a visitar a menudo. Pero todas las secuelas (desde los capitulitos de seis páginas hasta el masacote de That Yellow Bastard) cayeron por debajo del standard propuesto por la original en lo que a guión se refiere. Family Values no escapa de esto, pero tiene la ventaja -por fin se nos dio- de tratarse de un libro 100 % original y no de una mera recopilación de una miniserie, esa práctica que Dark Horse ha llevado hasta el vicio.

Dentro de esa perspectiva, Family Values emociona con sus majestuosos dibujos tanto o más que sus predecesoras y -de igual modo- aburre con un guión sumamente estirado, decenas de posters disfrazados de páginas de historieta, sangre, tiros y puteadas a niveles cuasi-cazadoriles y la amarga sensación de que Miller puede obtener resultados mucho mejores que estos. El dibujo -no me canso de decirlo- justifica cualquier precio que haya que pagar por más Sin City. Pero con guiones como este, no se justifica para nada que Miller lidere desde hace más de tres años nuestro ranking de Mejor Artista Integral.

Tal vez pueda parecer injusto bajarle puntos a una obra de Miller argumentando que otras obras de Miller son mejores, pero si me acostumbraste a vivir en el Monte Olimpo, no podés pretender que me sienta a gusto en un tres ambientes de Palermo, por más que sea muy lumin., c/amplio balcón, cochera y TE, a estr. ¿Se entiende?

© Frank Miller

EL UNIVERSO DC
SE ESTA POR MORIR

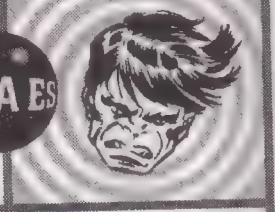
# KINGDOM COME

*ES UN LANZAMIENTO*

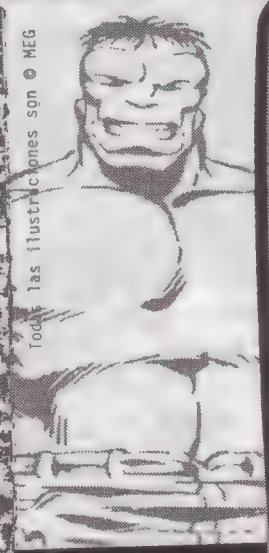
*BUSCALO EN*
*KIOSKOS Y COMIQUERIAS*

PASARON NADA MENOS QUE 35 AÑOS DESDE QUE STAN LEE Y JACK KIRBY TRANSFORMARAN AL TIMIDO BRUCE BANNER EN EL COLOSAL HULK. EN ESOS AÑOS, EL GIGANTE CAMBIO VARIAS VECES DE COLOR, FUE TONTO, INTELIGENTE, HEROE, VILLANO, MATON Y MAJESTAD.

ESTA ES



# LA INCREIBLE HISTORIA DE THE INCREDIBLE HULK



Todas las ilustraciones son © MEG

por Andres y Diego Accorsi

## VERDE ESPERANZA

Estamos en 1962, Fantastic Four es un éxito que crece todos los bimestres y pronto pasará a ser mensual. Stan Lee y Jack Kirby de a poco van reemplazando los monstruos onda Fing Fang Foom y Krakoom por superhéroes, pero sin cambiar los títulos de las revistas. Así es como Spider-Man debuta en Amazing Adult Fantasy y Thor hace lo propio en Journey Into Mystery. Y a la hora de lanzar un título desde cero, Lee y Kirby optan por un atractivo refrito del clásico Dr. Jeckyll/ Mr. Hyde, mechado con el monstruo de Frankenstein y, a tono con toda esa época de Marvel, un origen en el que un prodigio de la ciencia que supuestamente haría progresar a la Humanidad, termina saliendo mal y dándole superpoderes a alguien que no los quiere. Estamos en 1962, en el mes de Mayo, y Marvel lanza a toda fanfarria el nº1 de The Incredible Hulk.

Pero el gigante perseguido, que empezara su carrera de color gris, para inexplicablemente pasar a su famoso tono esmeralda, capaz de rebolear tanques militares como si fueran naranjas, no prende entre los lectores. No importan los villanos, no importa el romance entre el tímido Bruce (que competía con Peter Parker a ver quién era más nerd) y Betty Ross, ni la furia del padre de esta, el General "Thunderbolt" Ross, contra el monstruo esmeralda. La revista vende poco y el nº6 es el último. Evidentemente, la cosa todavía estaba muy verde.

## HULK SMASH!

Sin embargo, Stan y Jack decidieron salir a mostrar a su monstruo a los lectores de los otros títulos de Marvel y pronto Hulk se enfrentó por primera vez a Ben Grimm (The Thing), el otro héroe-a-pesar-suyo-horrendamente-deformado de la casa, en la inolvidable Fantastic Four nº12. A esa aparición le sigue casi inmediatamente la del nº1 de Avengers, donde Hulk forma equipo con Iron Man, Thor, Giant Man y Wasp. El gigante verde cobra mucha chapa en los cuatro primeros números de la serie y Lee y Kirby deciden relanzarlo. A partir de su nº60 (1964), la revista Tales to Astonish se compone de una historia corta de Giant Man y Wasp y otra de Hulk.

En este segmento de Tales to Astonish, Hulk va formando una cuantiosa galería de villanos a la que se integran el Leader (nº62), Abomination (nº91) y varios enemigos de otros héroes como Rhino y Absorbing Man. Hulk visita Asgard, pasa por el planeta del High Evolutionary, se encuentra con el Silver Surfer, recorre la Savage Land y se trenza con el temible Mandarín, entre muchas otras peripecias.

Para el nº70, Namor reemplaza a Giant Man y Wasp como complemento de Tales... y empiezan a aparecer dibujantes invitados, principalmente Gil Kane y Mike Sekowsky, hasta que el Rey desaparece por completo.

En 1968, Namor recibe su propio título y Tales to Astonish pasa a llamarse The Incredible Hulk, a partir

de su nº102. En el nº109 se incorpora como dibujante fijo Herb Trimpe, un verdadero plomazo, a veces rescatado por las tintas de Marie Severin. La única saga memorable de esta época es una de las últimas escritas por Stan Lee en la que Reed Richards logra controlar las transformaciones de Banner y este se decide a casarse con Betty Ross. Por supuesto, Rhino y el Líder le arruinan la fiestita y todo vuelve a ser como antes.

## VERDE COMO LA VERDURA

Ya en los '70, se viene el carnaval. Decenas de guionistas meten mano en la serie y, como nadie sabe si la va a seguir escribiendo el mes siguiente, nadie se juega a cambiar nada, ni siquiera a avanzar mínimamente los plots. La solución a la que recurre esa verdadera comparsa de guionistas (Roy Thomas, Gerry Conway, Harlan Ellison, Steve Englehart y, el más constante de la década, Len Wein) es fácil: como Hulk no es ni héroe ni villano, en un número se agarra a palos con un bueno y en el próximo con un malo. Y los momentos rescatables son pocos, como por ejemplo el juicio a Hulk, o las primeras visitas al mundo subatómico de la reina Jarella (el primer fato posta del verdoso), o las apariciones de Havok, Polaris y Beast en los tiempos en que los X-Men no tenían ni un mísero título mensual. Como, para peor, el personaje mantenía intacta su popularidad y sus ventas (algún día nos enteraremos cómo), Hulk resulta elegido para integrarse a los Defenders, el grupo que debuta en 1971 en el nº1 de Marvel Feature y donde también figuran Dr.Strange, Silver Surfer y Namor.

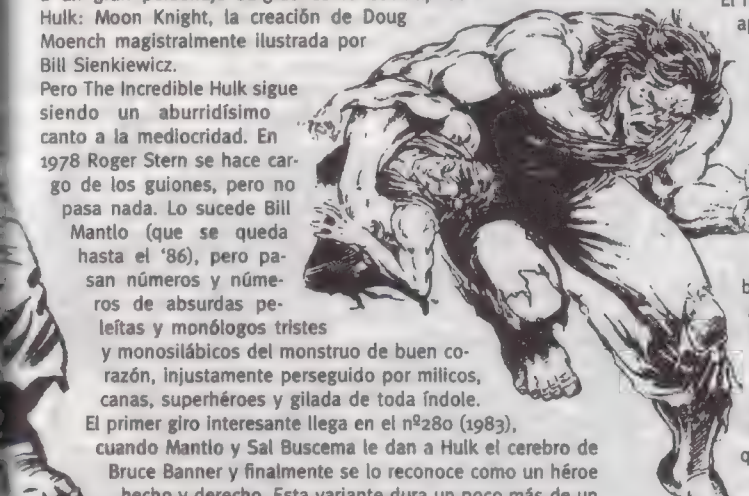
La única posibilidad de redención de esta época de Hulk pasa por las apariciones y los debuts de personajes que cobrarían chapa más tarde. En el nº141 se presenta Doc Samson, el Wendigo debuta en el 162, Adam Warlock muere y resucita en los nºs 176 y 177, más tarde hacen sus debuts la israelita Sabra, la inestable y manipuladora Moonstone (hoy conocida como Meteorite) y el enigmático Dr. Druid, que luego se uniría a los Avengers y también es aquí donde Marvel Man adopta la identidad de Quasar. Y, por supuesto, en el nº181 aparece por primera vez un petiso canadiense muy cebado que resulta llamarse... Wolverine.

En el '77, gracias al éxito de la serie de TV, sale The Rampaging Hulk (luego rebautizada The Hulk!), una revista en blanco y negro con historias del coloso verde ambientadas en el pasado, en las que lucha con los Avengers y los primerizos X-Men, entre

PUNY LITTLE MAN, HULK THOUGHT YOU WERE HULK'S FRIEND! HULK TRUSTED YOU--
--BUT YOU BETRAYED HULK--ATTACKED HULK--JUST LIKE ALL THE OTHER PUNY HUMANS HULK HAS KNOWN!

otros. La revista muere en el nº27 (1981) tras lanzar al estrellato a un gran personaje surgido como back-up de Hulk: Moon Knight, la creación de Doug Moench magistralmente ilustrada por Bill Sienkiewicz.

Pero The Incredible Hulk sigue siendo un aburridísimo canto a la mediocridad. En 1978 Roger Stern se hace cargo de los guiones, pero no pasa nada. Lo sucede Bill Mantlo (que se queda hasta el '86), pero pasan números y números de absurdas peleítas y monólogos tristes y monosilábicos del monstruo de buen corazón, injustamente perseguido por milicos, canas, superhéroes y gilada de toda índole.



El primer giro interesante llega en el nº280 (1983), cuando Mantlo y Sal Buscema le dan a Hulk el cerebro de Bruce Banner y finalmente se lo reconoce como un héroe hecho y derecho. Esta variante dura un poco más de un año (que abarca, además, los 12 números de Secret Wars), hasta que en el nº297 vuelve el Hulk bestia, que se descontrola y amenaza con hacer crosta New York. Pero interviene Dr.Strange y, para no matar a su amigo, lo manda a una dimensión mística llamada Crossroads, en la que Hulk pronto descubre que casi todos son más fuertes que él.

La saga de Crossroads (nºs 301 al 312) levanta un poco la puntería, cuenta con un buen entintador, Gerry Talaoc y, en sus dos últimos números, un dibujante por entonces novato, pero con pasta de ganador: Mike Mignola. Junto a Bill Mantlo, Mignola trae a Hulk de vuelta a nuestra dimensión, justo a tiempo para el nº313, el obligatorio crossover con la soporífera Secret Wars II.

## VERDE QUE TE QUIERO VERDE

Para ese momento, John Byrne, el especialista en aburrirse de los títulos e irse, se aburre de su propia creación, Alpha Flight y, tras un crossover con Hulk, se ceba y se hace total cargo del gigante esmeralda. Por primera vez en mucho tiempo, el Increíble Hulk tenía en sus páginas a un grande; durará poco, pero -salvo algunos bachecitos- empezará una época de artistas geniales, dando los más grandes momentos en la historia de este personaje.

The Incredible Hulk nº314 marca el debut del anglo-canadiense, y la reaparición de un personaje que será fundamental en la vida de Hulk: el psiquiatra Dr. Leonard Samson. Como primer medida logra capturar a Hulk, y en un laboratorio secreto de S.H.I.E.L.D., separa a Bruce Banner de su alter ego verde. La idea era enseñarle al Hulk sin cerebro a ser bueno, pero resulta imposible por dos cosas: Hulk es Hulk, con o sin Banner y S.H.I.E.L.D. quiere aprovechar la oportunidad para destruir al gigante verde de una vez por todas. Consecuencias: Hulk está más descontrolado que nunca, los Avengers van a fajarlo, Banner forma los Hulkbusters y, ahora que no tiene un monstruo adentro, le propone casamiento a Betty. Durante la boda reaparecen Rick Jones y el General Thunderbolt Ross.

Ya sin Byrne, Al Milgrom da lástima a lo largo de diez números, siempre en los guiones y a veces hasta arruinando el arte. En un giro pobre, Banner cae al borde de la muerte por no tener a Hulk adentro y de nuevo todos van a pegarle para agarrarlo. Una vez que lo tienen, con "ayuda" de la Visión, los alter egos se vuelven a unir. Pero de vuelta van al tanque donde Samson los separara, esta vez para fundirse en uno. Durante el experimento, Thunderbolt Ross tira a Rick dentro del tanque, y Bruce pasa a convertirse en el original Hulk gris y Rick en un nuevo Hulk verde, ahora con el giro de que no los convierte el odio, sino la noche. Humanos normales de día, monstruos de noche. En los mismos laboratorios, funden al Grai. Ross con Zzzzax, un viejo enemigo eléctrico de Hulk.

El número 328 es un relleno que marca la primera aparición del artista que regirá el destino del gigante verde por más de diez años: el señor Peter David. En el número 330 hace su entrada un grande del comic, el aquel entonces joven y ascendente Todd Mc Farlane, recién salidito de las páginas de Infinty Inc. El ahora millonario canadiense se quedaría hasta el nº345, en gran parte porque al número siguiente a su entrada, Peter David se hace cargo de los guiones de la serie y el Increíble Hulk se vuelve Impredecible!

Milgrom se despide terminando con el general Ross y David arranca metiendo al Leader, viejo enemigo de Hulk, que le saca la radiación Gamma a Rick para acabar con ese segundo Hulk y recuperar su super-cerebro esmeralda.

De ahí en más, la historia gira en torno a la búsqueda de Rick, el agente de S.H.I.E.L.D. Quartermain y Banner de día/ Hulk gris de noche, de la base de misiles Gamma que fabrica el gobierno, rosqueando con el Leader. En el medio hay muy buenas historias, con invitados como los X-Factor originales y un Wolverine impresionante, para terminar en una explosión atómica Gamma que vuela toda una ciudad con Hulk adentro. El mundo

cree que Hulk murió, pero Peter David y el sombrío dibujante Jeff Purves nos cuentan una nueva historia.

## EL COLOR DEL DINERO: ¿GRIS?

En el último segundo antes de explotar todo, los hechiceros del mundo en miniatura de Jarella, reemplazan al gigante gris por una réplica, y así el irradiado personaje aparece a salvo en este mundo casi de fantasía tolkeniana. Pero ahora Hulk es gris y perverso. No es el gigante verde "Hulk Smash, Puny Human!", este piensa y es maligno. Considerado una deidad por unos y una aberración por otros, Hulk pega un poco y es devuelto a su mundo, para aparecer cerca del pueblito destruído, en Las Vegas.

Allí se instala como Mr. Fixit, el más duro y malo de los matones de Michael Berengetti, en un casino. Vestido como un gangster, ya que el sol lo debilita, Mr. Fixit se ocupa de la seguridad de su jefe en el medio de una guerra de mafiosos por el control de la ciudad. Por supuesto, aparecen a buscar problemas grandes villanos como el Absorbing Man, Doctor Doom, Glorian, el Shaper of Worlds, Nightmare, D'spayre, A.I.M., Hydra y el Grey Gargoyle o héroes como Spider-Man, Ben Grimm o Iron Man, todo esto mientras Fixit debe lidiar con la vuelta de Banner durante el día, su relación amorosa con la fabulosa pelirroja Marlo, el esconder que él era Hulk, el ser despedido por Berengetti y la traición de un compañero de trabajo de Bruce que llevará a Hulk a una cuenta regresiva hacia la muerte.

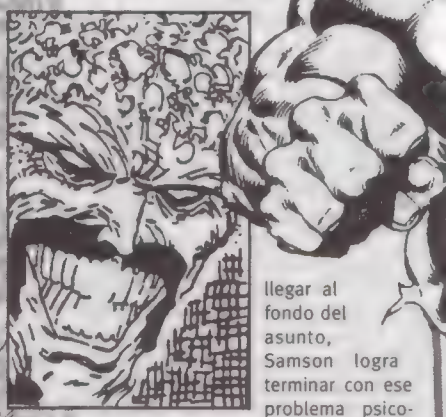
Un nuevo villano, The Madman mandó a envenenar a Banner, con una sustancia que hasta debilita a Hulk y sin el antídoto, lo lleva a su fin. Para hacerlo más entretenido, mientras se deteriora físicamente, el monstruo gris debe enfrentar a su archi-enemigo Abomination, a la nueva Thing/Miss Marvel y al Leader con los Hulkbuster y los sobrevivientes mutados de la ciudad Gamma-irradiada por la bomba. El trato es simple: matar a Phil Stern -el hermano del Líder- alias Madman, a cambio de Betty Banner. Hulk va contra el loco, y consigue el antídoto, tras inyectar a Phil con su propio veneno.

El final de esta saga marca el ingreso de un dibujante que de aquí saltará a la fama: Dale Keown. Si bien el número siguiente (368) está magistralmente dibujado por Sam Kieth -en donde Mr. Hyde le explica que Banner deja salir a Hulk sólo de noche por una especie de vergüenza inconciente-, será Keown (dibujante casi sin interrupciones hasta el nº398) el que logra la mejor etapa del gigante verde.

El despiadado Hulk gris se enfrenta a la Freedom Force y se une a sus viejos aliados de los Defenders para descubrir que dentro de la mente de Banner hay tres seres psíquicos: Banner, el Hulk gris piola y, atrapado desde hace mucho, el bestial e imparable Hulk verde.

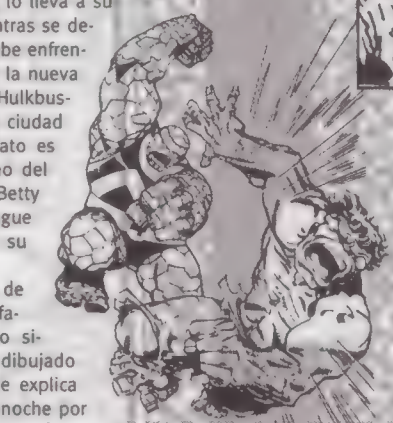
Cuando reaparece Betty, se encuentra en un convento iniciándose como monja, pero Banner se mete en el medio y ella deja todo por él. Un extraño auto rojo aparece y cuando Banner se molesta... ¡el Hulk verde reaparece! También vuelve a escena Doc Samson, y la cosa se pone a full cuando una horda de Skrulls capturan a Rick Jones, en gira presentación de su libro sobre su vida como ayudante de superhéroes. Es el Hulk gris contra el Super-Skrull y encima, la novia de Rick es... Marlo Chandler, la ex-amante de Mr. Fixit!

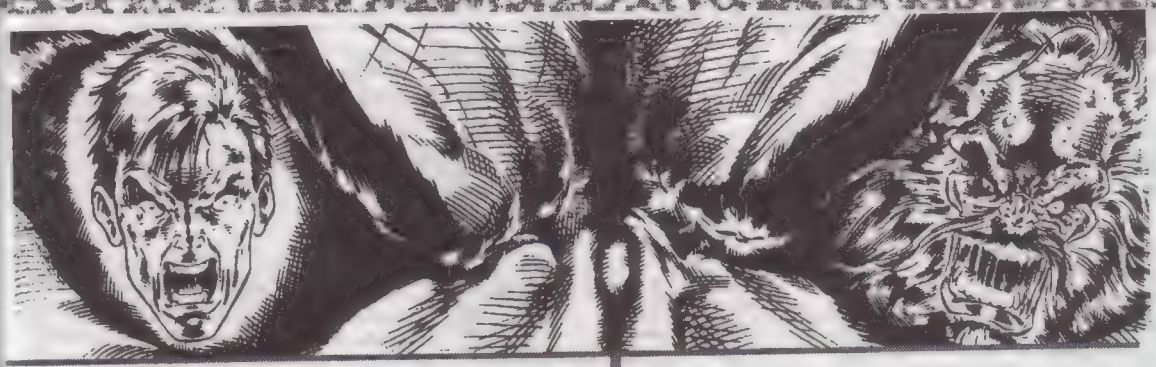
Las barreras de la mente de Banner se rompen y es un todos contra todos: verde, gris y Bruce. Con ayuda hipnótica del villano conocido como Ring Master y la asistencia psicoterapéutica de Samson, los Hulks charlan entre ellos y con Banner, para revivir los eventos que crearon el problema: Bruce sufre de desorden de múltiple personalidad. Todos los irradiados con rayos gamma, sufrieron mutaciones (cromáticas a veces), pero fijas. ¿Por qué Banner tenía que cambiar de uno a otro? El haber sido reprimido y asustado por su padre de chico, hizo que Bruce condensara sus miedos y creara un lado violento, contrapuesto a su siempre-tranquilo estado racional. La radiación soltó toda esa furia acumulada en Hulk, dejando también en pie al lado humano controlado pero casi sin emociones de Banner. Tras



llegar al fondo del asunto, Samson logra terminar con ese problema psicológico del tímido científico y las tres personalidades se funden en una: hay un nuevo y definitivo Hulk. Es gigante, es verde, es impresionantemente fuerte, pero además es astuto y piola como el gris y es increíblemente inteligente, porque es Banner!

Después de este impactante nº377, hay una historia contada por Rick, en la que Hulk se enfrenta a Rhino el día de Navidad -dibujada por Bill Jaaska- que si bien es un relleno, la quiero destacar por-

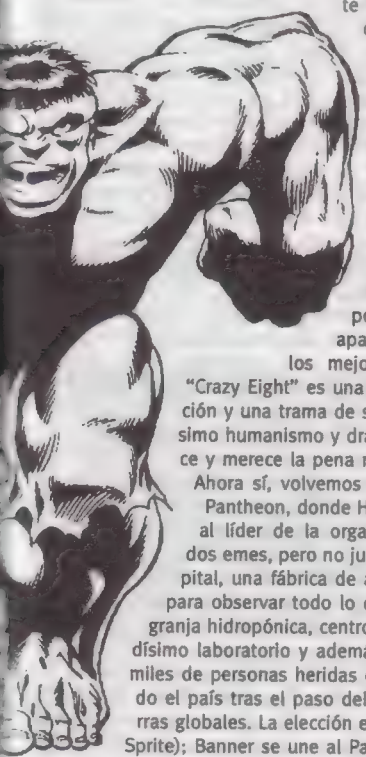




que es un claro ejemplo de la maestría de David para redefinir a los personajes, dándoles personalidades, motivaciones y diálogos magníficos.

## EN EL OLIMPO

De vuelta en la historia, el nuevo Hulk tiene problemas para ser aceptado por su esposa y en un bar, recibe el ofrecimiento para unirse a un grupo llamado el Panteón. Ante la negativa, el grupo detrás del perseguidor auto rojo se revela y ataca al gigante verde. Ajax, Ulises, Atalanta, Héctor, Aquiles y Prometeo creen haber bajado a Hulk y lo llevan a su base, pero ahora Banner está en control y Hulk es piola!



El nº380 es una historia protagonizada por Doc Samson -dibujada también por Jaaska- que, aunque no aparece Hulk, considero uno de los mejores números de la serie. "Crazy Eight" es una gran historia llena de emoción y una trama de suspenso genial, con muchísimo humanismo y drama. De nuevo, David se luce y merece la pena remarcar este número.

Ahora sí, volvemos al Monte Olimpo, base del Pantheon, donde Hulk conoce a Paris, Delphi y al líder de la organización: Agamemnon, con dos emes, pero no juntas. La base posee un hospital, una fábrica de armas, un centro de mando para observar todo lo que pasa en el mundo, una granja hidropónica, centros de educación, un avanzadísimo laboratorio y además sirve de refugio para las miles de personas heridas o sin hogar dejadas por todo el país tras el paso del Increíble Hulk y otras guerras globales. La elección es clara (no, no se toma una Sprite); Banner se une al Panteón.

Mientras, en la ciudad, Marlo y Betty dejan sus diferencias de lado (ambas amaron a algún aspecto de Hulk!) y deciden irse a vivir juntas y Betty consigue un trabajo como asistente social por teléfono.

Misiones contra el Abomination, la guerra por el Guantelete del Infinito, un chico con potencial para ser el nuevo Hitler en Israel y siempre Hulk, Rick y el Panteón toman cartas en el asunto. Jim Wilson, un morocho quien ayudara a Hulk por un tiempo, vuelve a escena... es gay y tiene SIDA. Su amigo homo tiene un problema y Hulk va a la ayuda, contra Speedfreak.

Los números 390 al 392 son de War & Pieces, la saga crossover con el otro título que David escribía por aquel entonces: X-Factor, y la guerra en Trans-Sabal. El 393 es el especial 30 aniversario de la creación de Stan Lee, y Bruce confronta a quien activara la bomba gamma que lo transformó en Hulk.

Tras la introducción de Trauma y una visita a Las Vegas para decirle adios al finado Berenghetti -junto al Punisher, Dr. Octopus, Mr. Frost, tiros y piñas-, el Leader vuelve con todo. Los U-Foes caen a pegar al Monte, todo para que el malévolo genio del cerebro verde rosquee con Agamemnon la ayuda del Panteón contra Hydra, en la saga llamada Ghosts of the Past. A Banner todo esto no le gusta nada y se va a la mierda.

Mientras, parece que el siempre huérfano Rick Jones ha encontrado a su madre, pero resulta ser una loca que lo encierra y termina asesinando a Marlo. Rick, desesperado, le pide ayuda a todos los superhéroes, pero no hay caso; la muerte es definitiva. O no. El Leader aparece ante Rick y le muestra que uno de sus soldados especiales es el general Ross, en estado vegetal, resucitado por su método secreto. De inmediato, Rick acepta arriesgar a Marlo y va a la base del Leader.

Agamemnon, a través de Betty, mete de vuelta a Hulk en el mambo y -en el nº400, dibujado por Chris Bachalo- la guerra Hydra vs. Leader se desata, con el Panteón, Hulk, Rick y Marlo en el medio. Cuando la pelirroja novia de Jones está por revivir, Hulk ataca al Líder y se corta el experimento. El Leader, varios de sus ayudantes y el general Ross mueren; Marlo queda como un vegetal. Agamemnon decide irse a recorrer el mundo y deja a cargo del Panteón a Hulk, justo cuando él iba a renunciar. En la primera misión, el Juggernaut lo vence y es capturado por Cráneo Rojo quien, con ayuda de Mentallo, controlan a Hulk para ponerlo contra los Avengers.

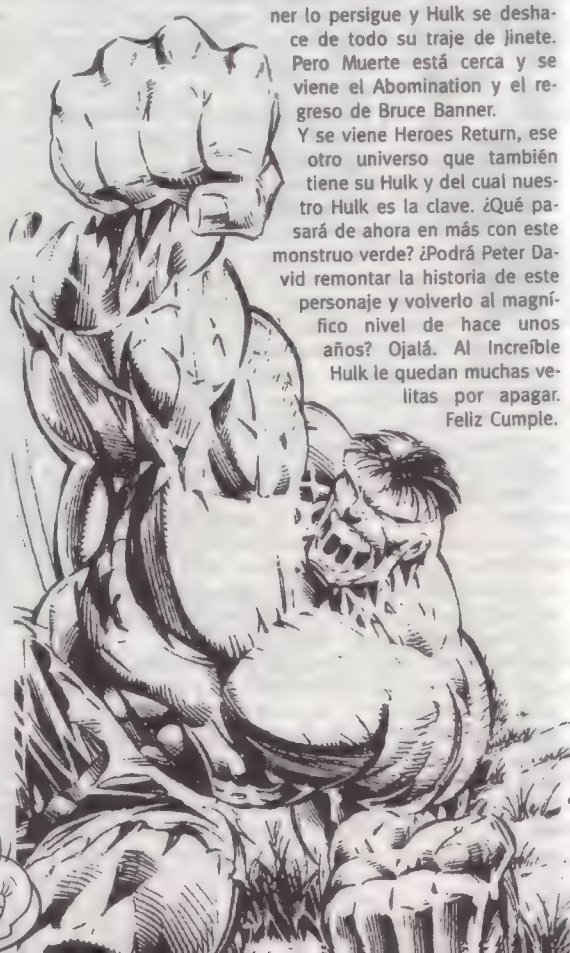
A partir del número 403, toma la posta en los dibujos un talentoso artista que está dando mucho que hablar: Gary Frank. Entre los nºs 407 a 412, aparece un back-up con la historia de Ulises y el Panteón, dibujada por Paul Pelletier. Mientras, en casa, Rick se desespera por revivir el cerebro de Marlo y hasta se enfrenta con el Capitán América, pero termina por dar

resultado y -a pedido de los lectores- la pelirroja se despierta.
Del 413 al 416 se desarrolla la Trojan War, y el Panteón junto a los Starjammers y el Silver Surfer viajan al mundo de Trauma para rescatar a Atalanta del poderoso Armaggedon. Trauma termina muriendo y escapan, no sin antes enterarse de sucios tratos que hiciera Agamnemnon en el pasado.
En la Tierra, Rick Jones es visitado por su nieta del futuro y acá engancha una de las grandes historias de Hulk: Future Imperfect, dos prestiges dibujados por el incomparable George Pérez, donde Hulk debe confrontar a su siniestra versión de un futuro corrupto, el Maestro. Una de las mejores historias cotidianas con muchos superhéroes es la despedida de soltero de Rick Jones (nº417) seguida de su casamiento con Marlo (418). El número 420 fue uno de los más comentados de la vida de Hulk, ya que Jim Wilson está por morir de SIDA y le pide una transfusión a Hulk.

Junto al renegado Jason, todo el Panteón va tras Agamemnon y es la saga Myth Conceptions, en donde Hulk y Aggy terminan entre los muertos de Asgard frente a Hela. Es el juicio a Agamemnon y con él, el fin del Panteón. El número 425 marca la despedida de Gary Frank y el ingreso de un nuevo artista: Liam Sharp. Además, se destruye el Monte y ahora, cuando Hulk se enoja, se transforma en un nuevo ser: es el cuerpo de Banner, pero la mente estúpida del Hulk verde! La peor combinación.
Estos giros marcan un punto de inflexión y alejan a Hulk del pico de creatividad en el que se encontraba.

## VERDE MOCO

A esta gran etapa le sigue una menor, en la que Hulk trata de vivir una vida normal en el pueblito de Sunville, Florida, haciéndose pasar por Bob Danner, quien cubre su cara con vendas y su mujer es la colorada Betsy. Historias contra Man-Thing, Speedfreak, Abomination y Rhino, a veces tocando temas como el abuso de menores o el aborto, no son gran cosa. Para colmo de males, en el número 433, The Incredible Hulk pasa a integrar la familia de títulos del Marvel Edge, con Punisher y Daredevil. Ecos del crossover llamado Double Edge enfrentan a Hulk con Punisher y Nick Fury, hasta el funeral del segundo.
Para el nº436 empieza la saga Fantasmas del Futuro y agarra los dibujos el mediocre Angel Medina. Allí nos enteramos de que Omnibus tiene adentro suyo al Leader y arma una jugada letal; estando en su forma de "puny Banner enfurecido" le estalla una granada y lo deja al borde de la muerte, mientras que las esquirlas en el cerebro lo van haciendo más violento. Por culpa del Leader, el mundo está al borde de una guerra total, lo que llevaría a un futuro que desemboca en el Maestro. Para evitar esto, Hulk se hace pasar por su Yo malvado del futuro y se convierte en el enemigo común de toda la Humanidad. Thor va a fajarlo y termina con una gran bomba atómica del gobierno que da por muerto al gigante verdoso.
Pero Hulk tenía todo preparado y se salva en una base secreta del Pantheon, donde se rencuentra con Janis Jones, la nieta de Rick del futuro que viene por ayuda. Hulk no se la da, pero como no tiene cómo volver, ella se queda acompañándolo. Para los crossovers de Onslaught, Hulk está controlado por el villanazo mutante y va contra Cable. Nathan y Storm logran frenar a Hulk y Banner resurge. En el número siguiente (445), se une a los Avengers para la batalla final contra Onslaught, pero todo sale mal. Hulk es ahora una estatua del Central Park, y Banner no existe más. A la vez, en un universo paralelo, el tímido científico Bruce Banner, cae en medio de la explosión de un reactor gamma en los laboratios de Tony Stark y el universo de los "Heroes Reborn" tiene su propio Hulk, más descontrolado que nunca.
Es el número 447 y Mike Deodato se hace cargo de los dibujos, mientras en la Tierra, Hulk renace y se va con Janis, en lugar de Betty. Tras reencontrarse con el Panteón, decide su nueva política: si el gobierno lo ataca, Hulk tomará reprimendas contra civiles, y así lo hace. Un pequeño cayo de Florida queda incomunicado y Hulk lo nombra su isla, con todos los habitantes como rehenes. Luego de un enfrentamiento con otro Hulk del futuro -distinto al del Maestro, el coloso esmeralda decide refugiarse en la Savage Land, pero no puede evitar un enfrentamiento con Ka-zar y Wolverine (el turno al lápiz es de Adam Kubert). En el flashback de la Hulk Minus 1 se descubre que Bruce Banner mató a su padre y que ese fantasma lo viene atormentando. Una peleíta con los X-Men y a las garras de Apocalypse. En Sabah Nur le saca las esquirlas y lo transforma en su nuevo Jinete: Guerra. Cebados por Ozymandias (esclavo del propio Apocalypse), el Nuevo Orden Mundial manda al Absorbing Man y al Juggernaut a frenar a Hulk, pero Guerra los surte. Aún así, el fantasma de Brian Banner lo persigue y Hulk se deshace de todo su traje de Jinete. Pero Muerte está cerca y se viene el Abomination y el regreso de Bruce Banner.
Y se viene Heroes Return, ese otro universo que también tiene su Hulk y del cual nuestro Hulk es la clave. ¿Qué pasará de ahora en más con este monstruo verde? ¿Podrá Peter David remontar la historia de este personaje y volverlo al magnífico nivel de hace unos años? Ojalá. Al Increíble Hulk le quedan muchas velitas por apagar.
Feliz Cumple.



# LA OLA VERDE

**A LA HORA DE APARECER EN LA TELE, HULK SIEMPRE TUVO BUENA SUERTE O, POR LO MENOS, MUCHAS OPORTUNIDADES. REPASEMOS:**

### • COMICS EN PANTALLA CHICA

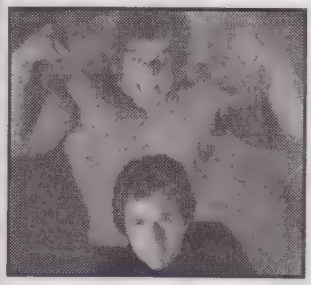
Corría el año 1966 y la serie de Batman con Adam West era un furor de los furores. Enseguida se vino un exitoso dibujo animado de Superman y pronto Hanna-Barbera le compró a la Marvel los derechos para desarrollar una serie animada de Fantastic Four. Pero, para hacerlo más o menos bien, esta gente se tomó su tiempo y los Padres Fundadores del Universo Marvel debutaron recién en 1967.

Claro que el Universo Marvel es grande, y quedaban muchos personajes para vender. Enseguida apareció un interesado, el estudio Grantray-Lawrence, especialistas en berretada. Bajo la supervisión de Steve Krantz, un grupo de animadores tomó las historietas de Stan Lee, Jack Kirby y demás artistas y las convirtió en dibujos "animados", limpiando los globos y los fondos y agregando voces a los dibujos originales, que se movían en forma tosca y limitada.

La serie llamada Marvel Superheroes debutó el 2 de Septiembre de 1966 y ofrecía para cada día de la semana un personaje distinto de Marvel. Captain America, Iron Man, Namor, Hulk y Thor se alternaron en la pantalla en 195 aventuras de media hora, fielmente adaptadas de los comics de la época. Sin embargo, no tuvieron demasiado éxito, nunca se conocieron los nombres de los actores que prestaban sus voces a los personajes y los distintos cronistas no coinciden en cuántos episodios se realizaron de cada una de las cinco sub-series. Para cuando Krantz se decidió a mejorar la calidad del producto, se asoció con el estudio Paramount-Famous, donde la rompía un pibe llamado Ralph Bakshi, y juntos lanzaron, en 1967, la primera serie de Spider-Man.

### •NADA QUE VER...DE

En 1977 debutó en las pantallas de la NBC la serie con actores titulada The Incredible Hulk. El elenco estaba integrado por Bill Bixby (David Banner), Lou Ferrigno (Hulk) y Jack Colvin (como el periodista Jack McGee), todos bajo la batuta del guionista/director/ productor Nicholas Corea.



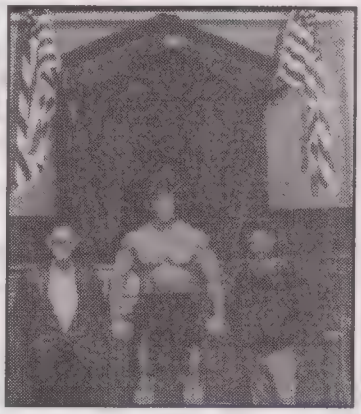
Luego de dos telefilms pilotos, las entregas semanales de una hora se extendieron con gran éxito a lo largo de 80 episodios, hasta su cancelación en 1981.

Las aventuras se parecían poco y nada a las del comic, ya que eran pequeñas historias urbanas, en las que Banner se metía en problemas tratando de ayudar a los débiles y finalmente se transformaba en Hulk para salir entero. Sin villanos recurrentes, sin sub-plots (más que algún intento de Banner por librarse de su monstruoso alter-ego), la cuota dramática de la serie estaba dada por el periodista que intentaba demostrar que Hulk mató a Banner, lo cual condenaba al científico a abandonar rápidamente cada ciudad o pueblo donde liberaba a su bestia interior. Así, 80 veces.

### • HULK SE ANIMA DE NUEVO

Terminada la serie de TV, la Marvel no quiere que Hulk desaparezca de las pantallas para conservar las muchas licencias de merchandising vendidas en los años anteriores. Así, en 1982, aprovecha el enorme éxito de Spider-Man and his Amazing Friends y convierten a esta serie en un programa de una hora, titulado The Incredible Hulk/ Amazing Spider-Man Hour. Para esto, la NBC encarga 14 capítulos de media hora protagonizados por el gigante verde (con Michael Bell y Bill Callaway vocalizando los dos roles centrales) bastante bien hechitos.

En estas historias (casi todas escritas por Martin Pasko y narradas por Stan Lee) aparecen varios villanos de primera línea, She-Hulk y un par de héroes invitados. Entre 1984 y 1985, la NBC repitió esos episodios, rebautizando al programa The Incredible Hulk.



### • TRES TRISTES TELEFILMS

Para 1988, a algún cráneo de la NBC se le ocurre que Hulk tiene que volver y reúne al elenco de la serie del '77 para un telefilm llamado (vaya orginalidad!) The Retutn of the Incredible Hulk. Bixby, Ferrigno, Colvin y Corea (todos bastante más jovatos que la primera vez) reciben la visita de Eric Kramer, un pésimo actor que encarna al poderoso Thor, en una versión que no respeta en nada a la recreación de Lee y Kirby del mítico Dios del Trueno.

Milagrosamente, les va bien, y al año siguiente llega The Trial of the Incredible Hulk. Esta vez Corea no se anota y Gerald Di Pego se hace cargo del guión y la producción y el propio Bill Bixby se pone tras las cámaras. El héroe invitado esta vez es Daredevil (Rex Smith), que luce un traje totalmente negro al estilo ninja, y pelea contra un Kingpin de cuarta encarnado por John Rhys Davies. Otro bofe.

En 1990 llega la última y la más tolerable de las tres pelis: The Death of the Incredible Hulk, otra vez con la dupla DiPego-Bixby al frente de la comparsa. Como no tenían ganas de seguir garpándole a Marvel, metieron a una ex-espía soviética llamada Natasha, vestida de negro y con gran agilidad y habilidad de combate, a la que en ningún momento se la llama Black Widow. Hulk termina para el orto, hecho crosta contra el piso tras caerse de un avión, en la única escena de la serie donde la lágrima del espectador está intencionalmente provocada. El proyecto de hacer regresar a Hulk en 1993 o 1994 capotó prematuramente con la muerte de Bill Bixby.

### • LA TERCERA TAMPOCO ES LA VENCIDA

En Octubre de 1996, y cuando la decisión de cortar la serie animada de X-Men ya estaba tomada, llega la tercera oportunidad para Hulk, que venía de exitosas apariciones en la segunda temporada de Fantastic Four y en la cuarta de Spider-Man. El tercer intento, capitaneado por Tom Tataranowicz, llegó a las pantallas de la United Paramount Network en forma de 13 capítulos de media hora, a los que este año se agregan ocho más. A pesar de buenos dibujos y buenos guiones, la serie termina en el capítulo nº21. Entre los héroes invitados desfilaron Doc Samson, She-Hulk, Ghost Rider, Thor, Iron Man, Sasquatch, The Thing y villanos como Dr.Doom. En el cast vocal de la serie se destacaron Neil McDonough (Bruce Banner), Luke Perry (Rick Jones), Matt Frewer (Leader), el infaltable Mark Hammil (Gargoyle) y otro infaltable, Lou Ferrigno, obviamente como Hulk.

### • EL TURNO DEL CELULOIDE

Después de mucha sanata, parece que en Enero se empieza a filmar el largometraje The Incredible Hulk, una producción de los Estudios Universal escrita por Jonathan Hensleigh, guionista de Con-Air, La Roca y El Santo, que además debutará como director. Se anticipan muchos efectos especiales (ILM sigue facturando) y muchos villanos, pero todavía no hay elenco confirmado. Veremos qué pasa.

# Gil Galad

## Si estás buscando:

### Juegos de Rol:

Vampiro - El Señor de los anillos - Star Wars - Cthulhu
Hombre Lobo - Kult - AD&D - Mago
Edad Oscura - Superhéroes Inc.
y todos los juegos, asesorado por Masters.

### Comics:

DC, Marvel, Image, Dark Horse y
todas las revistas americanas y españolas
Los sábados, Comics a precio de tapa

### Card Games:

el Señor de los anillos - Mythos -
X Files - **Star Wars**
Tambien todas las **Trading Cards**
Todos los miércoles, desde las 18 Hrs., cambio de cartas.

### Juegos de Guerra:

WARHAMMER

Warhammer Fantasy Battle - Magia de Batalla
Epic 40.000 - Warhammer 40.000
Necromunda - Blood Bowl - White Dwarf
Listas de Ejércitos - Figuras de Plomo - Pinturas
Tardes de batalla todos los Sábados a las 14:30 Hrs.

## Encontralo en:

**RIVADAVIA 5283 GAL.CARIBE LOCAL 38 - SUBSUELO**
**CAPITAL TE-902-3653**
**LUNES A SÁBADOS DE 10 A 20 HRS.**

**Te esperamos en**
**Fantabaires**

**¿Qué tal? ¿Cómo vamos arrimando a fin de año? A ver si se ponen las pilas y escriben un poquito más, que en el invierno recibí menos cartas que de costumbre. No es que sean pocas, sino que suelen ser muchas. Vamos, no quiero tener que nombrarlos uno por uno como aquella vez. Ahora sí, a las cartas.**

Empiezo con la de Pablo Molfese, de Capital, que agradece que hayamos bajado el precio de Comiqueando y nos cuenta que está indignado con el nuevo traje y los nuevos poderes de Superman. Tranqui, Pablo, en cualquier momento cambian todo de nuevo y aquí no ha pasado nada. Como con La Muerte..., ¿te acordás?. Gracias por tu carta y volvé a escribir.

Martín Casanova, infaltable corresponsal de Banfield, también felicita por la rebaja en el precio, felicita a Mariano Navarro por los dibujos del Caballero Rojo, nos agradece por haberle recomendado Freak Force y Savage Dragon (¿viste que eran papa fina?) y, retomando por enésima vez la polémica acerca de la identidad -argentina o no- de Cybersix, dice: **"Si bien Nippur y Nekrodamus no son personajes argentinos en la ficción, es obvio que son argentinos pues los creadores los pensaron para el mercado nacional (¿o no?). Y creo que Bernardo Zamichiei dio en el clavo con lo que dijo. Todos los postulados que propone en el Correo del nº27 es lo que habría que replantear. Para mí, un personaje argentino no necesariamente tiene que tomar mate y escupir a Cavallo en la Feria del Libro. Creo que para considerar a un personaje como nacional, se tiene que tener en cuenta el público al que originariamente está dirigido. Cyber fue pensada para la edición italiana de Skorpio y eso pesa mucho. Por eso me resultó muy falso que en el primer tomo recopilatorio de Cybersix pusieran "Las primeras historias de la gran superheroína argentina", y al ver que estaba primera en el ranking de Mejor Personaje Argentino, me pareció algo inadecuado. Para terminar, dudo que un personaje pueda ser denominado argentino por el simple hecho de estar realizado por autores argentinos. ¿O alguien se imagina a un inglés reclamando a Sandman, Death, John Constantine, etc. como personajes ingleses?".**

Bueno, la polémica parece no tener fin y yo concuerdo con varias de las cosas que plantea Martín. Disiento en una importante: no me cabe duda de que John Constantine ES un personaje inglés, aunque haya sido creado para una editorial yanki y aunque haya tenido guionistas irlandeses (Ennis) o australianos (Campbell). Pero, bueno, es mi opinión, nomás.

Claudio Vázquez, de Capital, está tramitando la celda acolchada y lo hace con una breve y confusa misiva en la que filosofa acerca de un posible regreso de los dinosaurios a la Tierra, mezclando a Cadillacs & Dinosaurs con Jurassic Park. Enfermero! Un electroshock por allá, por favor...

El ex-barilochense, ahora radicado en Buenos Aires, Javier Paredes, se hizo cargo del llamado de atención del nº27 y pide disculpas por no haber escrito antes (¿Qué va'cer? Son hijos del rigor...). Javier nos cuenta que se cebó con el Caballero Rojo, Green Lantern, la JLA, Witchblade, The Darkness y X-Men y

Dibujo de Fernando Rodriguez/ Wolverine es © MEG

pide que le mandemos un saludo a su vieja, que está en Bariloche. Dese por saludada, patrona. Gracias, fiera, y volvé a escribir pronto.

Riardo Roche, de Córdoba, nos escribe por primera vez para contarnos que la revista le parece "una masa" y que se copa con Los Rescatadores, Pantallazos, Comic Clips, las fichas, Humberto Pollo y el Caballero Rojo. Ricardo putea a los que votan a Spider-Man y a Superman para el Bottom Ten y pide notas sobre WildCATs, la Justice League (siempre hablamos de la Liga en algún rincón de la revis) y Captain Marvel. Veremos en qué lo podemos complacer. Gracias, Ricardo, y que tu primera carta no sea la última.

Otro que volvió merced al tirón de orejas fue Jorge Giovachini, de Miramar, que jura que aunque no nos escriba nos sigue fiel y dice:

**"Más de uno me va a odiar con lo que voy a decir, pero no importa; algunos me odian sin que diga una sóla letra: Es bueno que los muertos de las historietas vuelvan a vivir, en especial aquellos personajes que son clásicos. Ya hay demasiadas muertes en el mundo real, así que matemos a nuestros héroes, pero sólo por un rato y, después de un tiempo, que vuelvan. También es bueno que los héroes cambien. En el caso de Superman, si bien el traje negro y plateado fue bárbaro, el nuevo no está nada mal, áunque le faltaría algo de rojo para no ser tan frío. Pero más allá del traje, este Superman me resulta más interesante que el clásico. Realmente, llevaba como 20 años sin leer al Hombre de Acero (ya en los '70 me resultaba bastante pelotudo), lo retomé cuando lo hicieron teta y lo trajeron de nuevo a la vida, y es obvio que todo es una movida comercial, pero en definitiva, todo lo que lemos es comercial, ya que nadie te lo regala y, si es de calidad, te lo fajan más caro".**

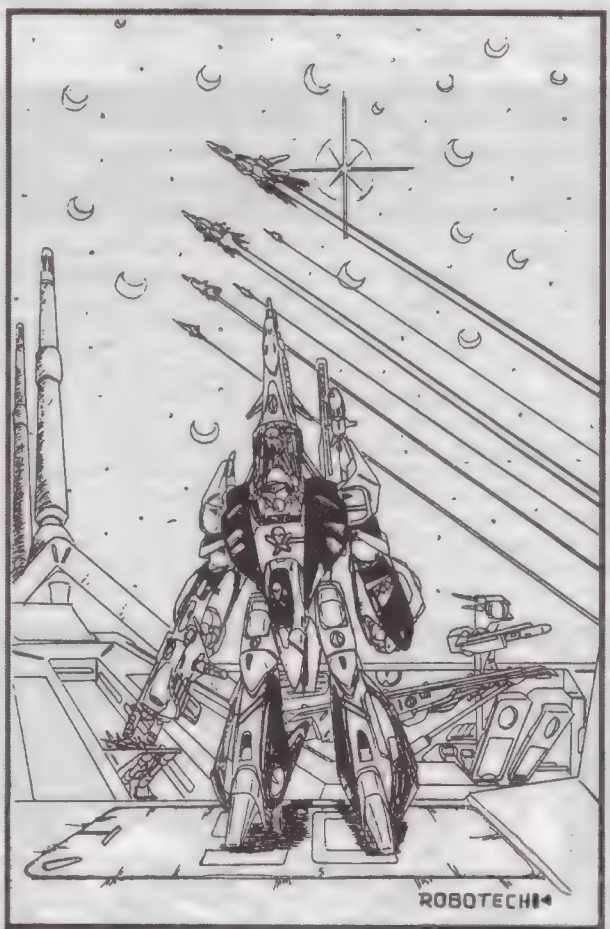
Discúlpeme que disienta, maestro, pero yo creo que a los muertos hay que dejarlos muertos para siempre. Si los conceptos son fuertes, pronto surgirán nuevos personajes que los retomen de un modo novedoso (como pasó con Flash, Supergirl, o Green Lantern), pero aferrarse a los personajes clásicos fallecidos, pidiendo a gritos su regreso aún a costa de estropear un buen argumento, me parece que es una forma de anclarse al pasado. Dejemos que los personajes cambien y, además, cambiemos de personajes, aunque a veces duela decirle adiós a los ídolos de nuestra infancia. Digo yo, por ahí me equivoco...

Otro desaparecido en acción que vuelve al ruedo es Francisco Cane, de Bell Ville, Córdoba, que pide notas sobre Iron Man (puede ser), Vertigo del '94 en adelante, John Constantine, Joker, ficha de Satana y reportajes a Garth Ennis (acá lo tenés), Peter Bagge (puede andar), Peter Milligan y Chris Bachalo. Francisco está como loco con los dibujos de Travis Charest en el WildCATs/X-Men (no es para menos) y me sorprende afirmando que **"Kelley Jones me parece el peor dibujante de la historia. No puedo creer que a alguien le guste esa mierda. Fue lejos el peor dibujante que pasó por Sandman"** y cosas por el estilo. Yo no soy un fan a muerte de Don Kelley, pero tampoco creo que sea para tanto, no?.

Para terminar, Francisco se queja: **"Basta de criticar en Mesa Redonda títulos de: a) Columba, b) Patoruzú y familia, c) Porno. En serio. Todos los que leen la revista ya conocen su opinión sobre estos productos que están ocupando el lugar de una revista buena o mala, que un comiquero compraría o no, según el palo o el elogio de ustedes".**

Te cuento, Francisco, que esas revistas están ahí simplemente porque son parte de la oferta con la que se encuentra cualquier lector (comiquero o no) cuando va a un kiosco argentino. El día que en el país se produzcan 20 ó 30 títulos verdaderamente mensuales, de a poco nos vamos a ir alejando de estas publicaciones, que hasta ahora han ameritado nuestra atención en primer lugar porque están ahí y en segundo lugar, porque nunca se sabe cuándo pueden pegar un salto cualitativo y despegar. Gracias por escribir y te espero más a menudo por el Asylum.

Augusto Torres, de Azul, me manda un dibujo de Hulk que publicaremos más adelante y dice que él y su hermano van a comprar siempre la Comiqueando. Bueno, Augus, gracias y hasta pronto!



Dibujo de Nicolás Córdoba/Robotech es © Harmony Gold

Walter Kovacs, de Rosario, celebra el resurgimiento de los superhéroes clásicos por sobre la onda "grim'n gritty" de los últimos 10 años pero, por las dudas, desconfía: **"Ya me veo venir toda una ola de verduleros que van a sacar su comic "para todo público", queriendo copiar al pionero de este estilo, el Flash de Mark Waid. Ya tenemos varios de estos especímenes entre nosotros: Power of Shazam (por un Jerry Ordway muy alejado de la calidad de sus historias de Superman de fines de los '80); Sensational Spider-Man (con Todd Dezago, que de tan divertido hace a Spider-Man un imbécil; podría aprender a escribir un Spider-Man equilibrado leyendo las Untold Tales de Kurt Busiek); Amazing Spider-Man (por el siempre desastroso Tom DeFalco, otro que debería aprender de Busiek); casi toda la producción de Karl Kesel (que se equivoca al escribir a Superboy -e incluso a Daredevil- como si todos fueran Spider-Man), los Fantastic Four de Jim Lee, etc. Un poco está bien. Yo me copo con Aztek, Impulse y Untold Tales, no me quejo de toda esta renovación que reivindica al comic como una lectura para hacerte pasar un buen rato sin muchas pretensiones, pero ¿no se nos está yendo la mano?".**

Y bueno, Walter, las tendencias van y vienen. Cada uno sabe en cuáles se anotan y hasta dónde da para seguir con cada una. A mí me divierten algunos títulos, me aburren otros y a veces los que empiezan divirtiéndome al poco tiempo me aburren, o viceversa. Una serie de esta onda a la que se le da poca bola y a mí me gusta mucho es Young Heroes in Love. Te la recomiendo. Gracias y hasta la próxima.

Ignacio Fernández Paupy también reaparece en el Asylum, para contarme que se copa con el suplemento Star Wars, pide notas de Transformers (pronto vendrá) y el reportaje a Brian Bolland (algún día), nos felicita por haber bajado el precio y dice que los dibujos de Gustavo Sala "son horribles". Obviamente, sos minoría. Saludos a Julio Grigera y a ver cuándo volvés a escribir.

Otro esperado regreso es el de José Luis Boterberg, el cordobés, que confiesa: **"Deserté de esta sección porque deserté totalmente de la revista y estuve mucho tiempo sin comprarla. Esto se debe a que se le dio lugar a otros temas que no fueran los superhéroes y me parece que se los dejó a estos muy de lado. La mega-nota de Star Wars me pareció una avechucheada total para aprovechar el éxito de las reediciones de las tres películas, las últimas notas estaban hechas en un tono pedante y sobrecreído; en una palabra, tenía la sensación de que la Comiqueando dejaba de ser el lugarcito donde los comiqueros se podían encontrar con un grupo de viejos conocedores que número tras número nos relataban sus anécdotas. Sentí que, en lugar de consideramos amigos, nos consideraban simples clientes. Así, yo que había sido uno de los defensores más grandes de la Comiqueando, de a poco me convertí en uno de sus máximos detractores.**

**Pero la volví a comprar cuando salió la nota de mi grupo favorito, la Legión de Superhéroes y poco después me llegó la noticia de que me nombraste en el correo. Hoy recuerdo el primer número de la revista, la nota sobre Crisis, mi primer dibujo publicado en el Correo, las noticias sobre los nuevos títulos de Perfil, la entrada de Marvel en Argentina y, lo más importante, Diego y Karina, los dos grandes amigos que hice gracias al Correo de Comiqueando. También gracias a ustedes conocí a Gen13, Generation X y Watchmen, aprendí y me animé a comprar comics en inglés y hasta dejé de gastar dinerales en las comiquerías para comenzar a hacer pedidos a los EEUU.**

**Hoy me animo de nuevo a escribir a tu sección y prometo darle una nueva oportunidad a la revista. Me alegro de haberme equivocado en mi juicio sobre cómo sentía que se nos trataba y de saber que allá e la Capital, más precisamente en Av.Forest 536, piso 8, of.43, tengo un grupo de amigos al cual espero no perder nunca".**

Bueno, maestro, tampoco es cuestión de pedir disculpas! Lo importante es que vos estés de vuelta ahí, nosotros como siempre acá y que cada uno sepa que puede contar con el otro. No entiendo bien a qué te referís con lo de "tono pedante", pero no importa. Lo que importa es que sepas que nada hay más lejano a nuestras intenciones que tomar distancia de la gente que nos sigue, o ponernos en ortivas o en superstars. La onda de Comiqueando es, fue y será la onda del diálogo abierto, franco, sin vueltas y sin careteadas. Con respecto a la escacez de superhéroes por estos pagos... no sé qué decirte. De hecho, no falta quien nos critica por darles demasiada pelota. En fin, te cuento que la nota sobre Watchmen ya la hicimos, que ni las Bad Girls ni Daredevil están en nuestros planes inmediatos y que el Cobra nos ceba mucho, así que algún día nos encargaremos de él. Y ya que estás planeando un viaje a Buenos Aires, tratá de que te coincida con Fantabaires. Posta, vale la pena. Hasta pronto.

Mariano Lavalle, de Ituzaingó, manda dos cartas de similar contenido, una de ellas firmada por "Cazi, el hermano del Caza" y otra firmada con su nombre y llena de faltas de ortografía. En ambas cartas se me desafía a que "me anime" a publicarlas, pero por cuestiones de espacio voy a publicar una sóla, lamentando en el alma no poder aclarar el 100% de las equivocaciones que revelan las dos cartas leídas en conjunto. Es lo que hay...

**Accorsi:**

**Criticar a la historieta Cazador se ha transformado en un deporte en esta revista. Tengo que recordar que Cazador es la única historieta argentina que se vende en todo el país y además es la que más ejemplares vende.**

**Generalmente, cuando se habla de arte, caemos en el error de decir que lo masivo es malo. Sin embargo, todos escuchamos la Novena Sinfonía de Beethoven (aunque muchos lectores no sepan cuál es, seguramente la deben conocer) y lo mismo sucede con otras obras de arte mundialmente conocidas que son masivas, pero a las que nadie ataca.**

**Los recursos que tiene la revista de Cazador son un humor vulgar bien utilizado y un protagonista que refleja el lado impulsivo de la gente, lo que la gente desearía hacer. El contenido no es nada nuevo, ya que todo el humor en sí ronda siempre los mismos temas esenciales, pero adaptados a la época y la cultura donde surge. Los dibujos son excelentes y la impresión es muy buena. Además, el comic está ligado a lo marginal, a la violencia, al erotismo, al mundo del crimen. No es otro superhéroe esquemático aburrido, gastado y carente de nuevos recursos.**

**Creo que Accorsi tiene un problema personal con la gente que trabaja en Cazador, por eso no criticó a la revista desde sus comienzos. Además, Accorsi reconoció en una de sus tantas conferencias que era un guionista frustrado. Esta gente suele terminar como críticos del género al que se dedican y esto me hace pensar con más seguridad que todo pasa por un problema personal.**

**Espero que publiques esta carta.**

**Mariano Lavalle. Ituzaingó.**

Dibujo de Carlos Agued/Sandman es © DC

Vamos por partes, que hay mucho para desmenuzar. En primer lugar, las críticas a Cazador surgieron espontáneamente de nuestros lectores, es decir que no hubo una instigación de nuestra parte ni mucho menos. Segundo, Cazador no es la única historieta argentina de circulación nacional: existen por lo menos ocho títulos más que reúnen esas dos condiciones. Tercero, no conozco a nadie que fundamente sus críticas a Cazador diciendo simplemente "No me gusta porque es masivo". Cuarto, tampoco conozco a nadie capaz de negar que el papel, el color y la impresión de Cazador están muy por encima de cualquier otro producto gestado en el país. Quinto, no creo que ninguno de los lectores que actualmente no apoyan a Cazador comiencen a hacerlo si este se transformara de pronto en un superhéroe arquetípico y aburrido, al estilo Superman; es más, creo que la personalidad del Cazador no es lo que produce rechazo en sus detractores. Sexto, yo no tengo ningún problema personal con la gente que trabaja en Cazador. Si ellos lo tienen conmigo, tampoco lo he notado, ya que siempre que nos encontramos ha sido en buenos términos. Lo que tenemos es una diferencia de opiniones, ya que hay algunos aspectos de la serie que a mí no

me convencen. También es probable que alguna de nuestras opiniones adversas haya caído mal entre los autores, a los que por su forma de ser, o por cualquier otro motivo que desconozco, pareciera que no les gusta ser criticados. Sin embargo, la crítica no es una venganza de frustrados, ni un intento por destruir a la obra a la que se critica, ni nada que se le parezca. La crítica bien entendida pasa por señalar con fundamentos aspectos de la obra que pueden ser mejorados. Séptimo, si no critiqué a Cazador en sus comienzos fue porque -por lo menos a mi entender- la calidad de los primeros ocho o diez números está muy por encima del nivel actual de la serie. Algunos factores como el alejamiento de Ariel Olivetti, las exigencias de la periodicidad mensual, la reiteración de las fórmulas argumentales, el uso intensivo del scanner como reemplazo de los fondos, la proliferación de las viñetas-página en momentos en que el guión no las requiere, algunos dibujos literalmente calcados, o el recurso repetido de usar a modo de personajes secundarios a creaciones de otros autores o editoriales han contribuído a empalidecer lo que en un principio era una buena saga de aventuras y humor.

Aclaremos algo importante: No es que Cazador sea un mal chiste. Simplemente no me causa gracia cuando me lo cuentan por vigésimo séptima vez. Y tampoco me parece un mal producto. Creo que está muy bien pensado para un cierto tipo de público en el que yo, lamentablemente, no me incluyo, tal vez porque (como decís en tu otra carta) disfruto más con **"Sandman, Preacher y toda esa mierda que no se entiende"**. Me parece muy bien que exista un producto como Cazador, me parece fabuloso que haya un público dispuesto a apoyarlo y me parece fantástico que, hoy por hoy, un comic argentino obtenga buenas cifras de venta. Simplemente, me parece que el resultado es un tanto insuficiente, sobre todo teniendo en cuenta las inmensas ventajas con las que cuentan los autores de Cazador, a saber, el apoyo de una editorial grande y equipada con tecnología gráfica moderna, capaz de producir grandes tiradas, de editar a color y de promocionar sus productos en los medios masivos y, fundamentalmente, la tranquilidad de saber que cada fin de mes uno se lleva a casita un pago que compensa el esfuerzo creativo de la producción y la gran repercusión de lo que uno hace. Con esos elementos a favor -me parece a mí- se podría hacer algo un poquito mejor. Tal vez me equivoque y Cazador sea (como decís en tu otra carta) **"el mejor comic de todos los tiempos a nivel mundial"**. Disculpá lo extenso de la respuesta y volvé a escribir cuando quieras.

Dibujo de Federico Pazos / Slaine © Fleetway

Christian Vivas, de Capital, nos felicita por el comic-book del Caballero Rojo, se pregunta qué hace un suplemento sobre Star Wars en una revista sobre comics y además filosofa:

**"Estoy cansado de quemarme. Estoy cansado de ver vacas y llorar. Estoy cansado de hacerle el aguante a pseudo-editoriales que sacan un par de títulos copados y después nos estafan con su cancelación. Se ríen de nosotros en nuestra propia cara, nos mojan la oreja y se echan a correr. Escapan llevándose no sólo nuestro dinero... se llevan también nuestras ilusiones.**

**Vivimos en un país donde la mejor revista de comics que hay es justamente una revista que trae sólo un comic de ocho páginas y todo lo demás es materia y espíritu de todo lo que pasa en el mundo comiquero. Desde que tengo uso de razón, de razón comiquera, vengo escuchando "hay que apoyar al mercado nacional". Eso hice. Y eso hago. Y siempre, salvo raras excepciones (ustedes), el mercado me falló.**

**Una solicitada en la última página de Spider-Man no me sirve. Es decente hacerse cargo, lo admito. Pero no es decente hacer promesas que nunca se van a cumplir. No es decente partir al medio el número uno de Preacher y hacer como si nada. Eso es jugar con la gente, es reírse de ella. Y mucho más se rieron cuando, con una terrible sensación de incertidumbre, esperamos casi dos meses la salida del número dos: y lo compramos. Pregunto, ¿cuál es la fuerza interior que mueve al fanático a esperar y esperar el número siguiente, aún sabiendo que probablemente no salga nunca? Esa fuerza se llama esperanza. La esperanza de que todo, aunque sea por una vez, funcione bien. Y ese motor no se gasta jamás. Pero sí se cansa.**

**Quiero superhéroes. Pero también quiero La Hacha, quiero Cazador, quiero Cybersix. Quiero Vórtice. Quiero comprar el primer número de cualquier revista sin miedo. Quiero que por una vez, sólo por una, las cosas sean como deben ser. ¿Pido mucho?"**

Casi te diría que sí, Christian. Ese fervor místico, ese cebamiento imposible de domar que ruge en el corazón del comiquero, hace que cada vez que un chanta sale a ofrecer espejitos de colores, nos tiremos de cabeza a comprarlos, sin preguntarnos quién es, de dónde viene, cuáles son sus intenciones, cuándo sale el número dos... Lo barato (el conseguir los comics yankis traducidos, editados en el país y a la venta en el kiosco de la esquina) termina saliendo carísimo (pseudo-periodicidades, pésimas traducciones, historietas cortadas al medio, más promesas incumplidas que una campaña política, etc.). Pero si prestás atención, habrás visto que no todos son chantas y estafadores. Esto hace que los truchos sean identificables, que vos puedas decir "Los que me cagaron fueron este, ese y aquel". Y a partir de ese momento, tenés el poder para exterminarlos. ¿Cómo? Muy sencillo: "No le compro más nada a este, ni a ese, ni a aquel". Pero como este, ese y aquel te toman por boludo, calculan sus tiradas contando con que vos (y las otras víctimas curadas de espanto como vos) van a caer de nuevo en la vieja trampa. Cuando vean que no es así, que ofrezcan lo que ofrezcan vos no los apoyás más, van a ser los despiadados números los que les digan "Bas-

ta, hermano, se acabó la joda". Y van a caer cabezas a rolete y más de uno va a terminar pidiendo limosna en el subte. Pero también va a quedar un mercado saneado, libre de chantas y oportunistas, con menos títulos pero más seriedad. Sin duda, priorizar la ética por sobre la ganancia no es buen negocio. En el corto plazo.

Roberto Pérez Escalá y Facundo Velilla, amigos de La Plata, me escriben en team-up para contarme que están preparando un fanzine llamado Guadaña. Fuerza!

Juan Cruz Romera, de Bahía Blanca, me escribe por primera vez, puteando porque no pudo ser lo de la línea de comics de Vórtice, indignado por la trilogía de Spawn que escribiera Grant Morrison y persuadido de que Cybersix no puede ser considerada historieta argentina porque **"no fue realizada para nuestro mercado y acá no se han publicado ni la mitad de sus historietas"**. Juan Cruz se mofa de los porteños porque no tenemos acceso al nuevo Eternauta, pero me manda la primera entrega de la saga. Gracias, fiera, y quedate tranqui, que a mí me las regala el maestro Solano López. Hasta pronto!

Julián Iácona, de José C.Paz, también debuta en esta sección y felicita por la revista, en especial por los comics de Cazador, Cybersix y Caballero Rojo. Julián se anota en el debate sobre Cyber, diciendo **"No importa para quién fue creada. Importa que la escencia del personaje, sus motivaciones y su forma de actuar y pensar es la de dos personas argentinas. Por lo tanto, opino que es argentina"**. Y bueno, hay para todos los gustos. Gracias, Juli, y volvé a escribir.

Lucas Fiszman, de Olivos, es uno de los pocos opositores a que esta sección se llame como se llama. Tampoco le gusta el Caballero Rojo y pide que vuelva Cybersix **"lo mejor que pasó por la revista en materia de historietas"**. Lucas además felicita por el diseño de la revista, obra del dúo dinámico integrado por el Mono Grinbaum y Luquitas Varela. Espero más cartas tuyas, Lucas.

Gonzalo Butta, de Capital, me manda una muy extensa y muy sesuda reflexión acerca de la crisis del comic de autor y la crisis en los guiones. Comparto casi todo lo que decís y te pido mil disculpas por no contar con el espacio para publicar tu carta. Gonzalo pide también reportajes a Oswal, Nine y John Kricfalusi y la vuelta de Fuera de Joda, aunque sea de vez en cuando. Trataremos de complacerte. Gracias y hasta pronto.

Y termino esta infinita entrega del Asylum con tres cartas (!) de Carlos Acosta, de Moreno, habitué de estos pagos si los hay. Carlos reivindica a Superman y le parece injusto que se lo verduguee, dice que el nº26 le pareció un poco flojo y el nº27 muy bueno, que se copa con el Caballero Rojo y con Humberto Pollo, pide más información sobre Mazinger Z (ni bien juntemos material para otra nota, la hacemos) y hablando de la producción nacional dice:

**"La historieta argentina se empeña en su estado de letargo. La Hacha parece muerta: luego de cuatro números me doy cuenta de que, salvo Esquizóopolis, las historias no fueron ni para atrás ni para adelante. En cuanto a Cybersix, es increíble la repercusión que ha tenido (notas en diarios, revistas y hasta en noticieros) y sin embargo se ha editado muy poco material.**

**A ver si nos dejamos de joder! Yo entiendo que las revistas tengan escasa aceptación, pero los lectores ya estamos cansados de las infinitas demoras, las promesas incumplidas y los proyectos que van de aquí para allá. Creo que falta profesionalismo, hasta los fanzines parecen emprendimientos mucho más serios".**

Entiendo tu postura, Carlos, pero también ponete un poquito en el lugar del editor. Si sabés que la revista que sacás tiene escasa aceptación, ¿para qué la vas a sacar? ¿Para qué arriesgarse a perder plata editando lo que muy pocos van a comprar? No estoy diciendo que los editores de acá la tengan clara, porque no es así, pero tampoco les podemos exigir que se suiciden apostando por los productos que evidentemente no son rentables. De última, una editorial es una empresa, no una entidad benéfica. Ahora, si más gente los apoyara, lo que hoy no es rentable podría serlo. Pero eso ya es ciencia-ficción.

Gracias a vos, Carlos, gracias a todos, y hasta la próxima. No dejen de escribirme a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427, que aquí estaré respondiendo, firme como rulo de estatua. Nos vemos!

Dibujo de Martín Casanova / Livewire es © DC Comics

# CLASIFICOMICS

## CONTACTO DIRECTO

•José Luis Boterberg quiere carterarse con fans de Gen13 y la JLA. Pueden escribirle a La Entente 2775, Bº Rosedal, Córdoba, CP 5010. José Luis también quiere carterarse con Esteban Espósito. Si alguien lo conoce, por favor pídale de su parte que le escriba.

## COMPRA/VENTA/CANJE

•Compro comics en español o muñecos de X-Men, Cable, Lobezno y Beavis & Butt-Head. También compro La Muerte de Superman. Contactarse con Manuel Hernández, escribiendo a Domingo Repetto 229, Martínez, Pcia. Buenos Aires, CP 1640, o llamando al 793-7283.

•Compro Watchmen y Dark Knight Returns en español, siempre y cuando no se zarpen con los precios. Comunicarse con Iván llamando al 750-3357 después de las 19.00 hs.

•Compro números de Fierro, Skorpio, El Tajo, Metal Hurlant, Puertitas, Meridiana, ediciones especiales y Clásicos de Columba. Contactarse con Diego Gallardo, escribiendo a Honduras 140, Bahía Blanca, Pcia.Buenos Aires, CP 8000.

# Garaycochea

## ESCUELA DE DIBUJO

**TURNOS TARDE Y NOCHE**
**SABADOS DE 8 A 14 HS.**

**INICIO DE CLASES 4 DE MARZO**

| | |
|---|---|
| **HUMORISMO**<br>Prof Garaycochea, Ibañez, Dufour, Ferro (Prof. Invitado) | **ARTISTICO**<br>Prof: José Marchi. |
| **CARICATURAS**<br>Prof: Jorge de los Rios Dufour. | **ILUSTRACION**<br>Prof: Claudio Aboy. |
| **HISTORIETAS**<br>Prof: Osvaldo Viola (Oswal) Alberto Salinas. | **ILUSTRACION DE LIBROS INFANTILES**<br>Prof: Patricia Breccia. |
| **AL CINE CON ... BERRUTI**<br>Prof. Romulo Berruti | **CURSOS ESPECIALES DE PERFECCIONAMIENTO** |
| **DIB. HUMORISTICO**<br>Para chicas y chicos entre 8 y 13 años.<br>Prof. Goyo Mazzeo | **TALLER DE EXPRESION PLASTICA**<br>Prof: Ana Pili (5 a 7 años) |
| **TIRAS HUMORISTICAS** ( Prof. invitado ) **Ferro** | |

**SECRETARIA DE 16 a 21 HS. VACANTES LIMITADAS**

**RIVADAVIA 1239 1º PISO**

**TEL.: 381-2895 Cap.Fed. (1033)**

# El ilustre desconocido

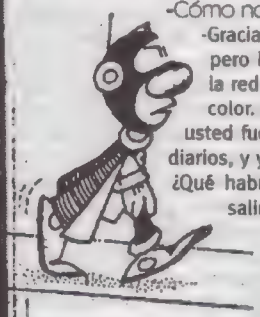
por Hernán Botticelli

Reportaje extraído de la revista Fashion de Lort

-Buen día, ¿el señor Gómezman?

-No, señorita. Es Pérezman.

-Eh...sí, claro. Vengo de la revista Fashion de Lort para hacerle una nota.



-Cómo no, póngase cómoda.

-Gracias. Verá usted, yo soy modelo, pero hago notas para la revista y en la redacción me pidieron una nota de color. Entonces alguien me contó que usted fue superhéroe y que salió en los diarios, y yo pensé "Genial! Un escándalo! ¿Qué habrá hecho este superhéroe para salir en los diarios?". Y me vine volando.

-Creo que hay un error, señorita. No hubo ningún escándalo. Yo salí en el diario, pero en la página de las historietas.

-¿Y eso qué es?

-Es la página de atrás de los diarios, esa hoja con cuadritos y dibujitos graciosos...

-No, no la ubico. En realidad, yo no leo diarios, Son muy aburridos, hay que leer demasiado.

-Esa es la idea.

-Como sea. Igual le puedo hacer la nota. Ya que vine hasta acá, aprovecho.

-Bueno, cuando quieras.

-Muy bien, señor Suárezman...

-Pérezman.

-Ah, sí... como sea. ¿Cómo comenzó sus hazañas?

-Bueno, a fines de los años setenta comencé con mis actividades heroicas en Buenos Aires. Con el tiempo, el diario La Nación se hizo eco de mis historias y las publicó... en la página de los chistes.

-Cuénteles a las lectoras de Fashion de Lort algunas de sus proezas, Yáñezman.

-Es PEREZMIAN. Mire, yo no tengo hazañas demasiado espectaculares. Yo era un héroe de entrecasa, sencillo, modesto. Mis proezas tenían más que ver con lo cotidiano.

-¿Por ejemplo?

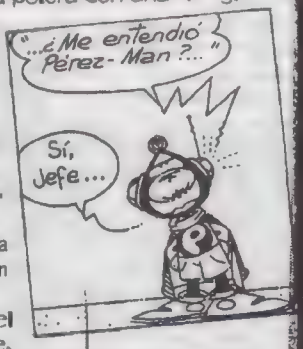
-Y...no sé. Me paseaba feliz los días lunes, probaba recetas alimenticias dudosas en bares y fondas, adoctrinaba a conductores distraídos, inventaba pasatiempos para los transeúntes, reflexionaba sobre la realidad, divertía a la gente y cosas por el estilo.

-Ajá, ¿y qué superpoderes tenía? ¿Volaba? ¿tiraba rayos? ¿superfuerza?

-No, nada de eso. Alguna vez tuve un rayo eléctrico, pero SEGBA me volvía loco con las facturas. Yo hacía gala de un superoptimismo, un gran buen humor y además tenía una enorme habilidad para contar chistes. Era muy creativo.

-Sí, bueno. Cuéntele a nuestras lectoras cómo era su traje, señor Reyesman.

-PEREZMIAN. Es PEREZMIAN. El traje era práctico aunque un poco zonzo. Tenía una capucha con auriculares y antena, una polera con una "P" gigante en el frente, guantes, bermudas, zapatillas y una capa a rayas.




-¿A rayas?!

-Sí.

-Bueno, muy fashion que digamos no era.

-No, pero era útil y simpático.

-Está bien. Dígame, ¿tenía amigos que lo ayudaban en su tarea?

-Por supuesto. Estaba el robot IVA y mi ayudante, Super Avil. Un gran tipo, este Super Avil. Había sido ayudante de varios héroes, entre ellos el Hombre de Goma. Pero se rajó, porque el tipo siempre se borraba a la hora de pagarle. También estaba Radioreja, que se comunicaba conmigo a través de los auriculares de mi capucha. Radioreja era algo así como mi jefe, pero yo creo que en realidad era alguien que sólo tenía ganas de charlar. Nunca me pidió que hiciera nada, me llamaba para ofrecerme rifas, para pasar el rato y cosas por el estilo. Una buena persona, este Radioreja.

-¿Y tenía algún vehículo, Don Juárez?

-ES PEREZMIAN, SEÑORITA! PEREZMIAN! Y tenía el... PEREZMOVIL! A veces salía a dar vueltas con él y luego lo escondía en el garage.

-Lo guardaba, querrá decir.

-¿Usted conoce el cacharro al que yo llamo Perezmóvil?

-No.

-Entonces déjelo así, como le dije.

-Y como para terminar, ¿qué piensa usted de los superhéroes?

-Mire, en realidad no pienso demasiado en ese tema, pero el devenir de mi historia me ha enseñado que no hacen falta poderes especiales para ser un héroe. Alcanza con un poco de tiempo, un cacho de solidaridad y bastante buen humor.

-Sí, claro. Igual, yo de eso no entiendo demasiado. Así que ya está. Con esto y algunos dibujitos llenamos una página. Le agradezco, señor Gutiérrezman.

-Mire, es Pérezman, pero ponga lo que usted se le cante.

-Ay, qué divino. Bueno, gracias. Dele un saludo al robot Robotina y a sus amigos Super Rabit y Radioalmeja. Y no deje de invitarme a pasear en el Peretimóvil.

-No faltará ocasión. Que le garúe finito y vaya por la sombra...

# ANARKOMIX

## EL AUTOR DEL MES

HOY

## PASQUAL FERRY

Por Andrés Accorsi

Pasqual Ferry nació en Barcelona, en 1961, con el nombre de Pasqual Ferrándiz. En sus tiempos de aspirante a historietista, estudió dibujo y empezó trabajando en publicidad y en dibujo animado e incluso como diagramador, en el libro Técnica del Comic de Josep Ma.Beá, donde también incluyó algunas viñetas humorísticas de su autoría.

Alrededor de 1983, Ferry ya era un talento en alza y sus historias cortas, casi siempre en tono de comedia intimista, se publicaban en revistas como Rambla, Cairo, Más Madera!, Madriz, TBO y HdiosO. Algunas de estas historias cortas se recopilaron mucho más tarde en el álbum Agorafobia, así llamado por la propensión de este Ferry primerizo a llenar los fondos de las viñetas con un sinfín de objetos, casi como si tuviera temor (o fobia) a los espacios vacíos.

La primera gran pegada de Ferry llega en 1988 cuando la revista Zona 84 publica su primera saga larga, Crepúsculo, un brillante estudio sobre una raza de seres con superpoderes que vive entre los humanos. Muchísimo más dark y mejor dibujada que sus obras anteriores, esta le vale a Ferry numerosos premios y un enorme prestigio.

Siempre en Zona 84, realiza en 1989 la serie Sebastian Gorza (Nociones de Realidad), una magnífica incursión en el realismo mágico, con un manejo de los tiempos narrativos reminiscente de aquel Corazón Delator del Viejo Breccia. Gorza, sin los superpoderes ni los baños de sangre de su antecesora, no genera el mismo entusiasmo y Ferry deja Zona 84 para recalar en Cimoc, donde serializa La Ruta de la Medusa, un muy buen intento (aunque por momentos confuso) de reunir la poesía de Gorza con el clima de aventura ominosa y dark de Crepúsculo.

Pero llegamos a 1992, año nefasto para el comic adulto europeo, y a Ferry se le hace cuesta arriba seguir viviendo de esto. Hasta que envía unas muestras llenas de superhéroes a Marvel UK y consigue que se le asigne un proyecto que sería distribuído también en los EEUU. Así llegan los seis números de Plasmer (1993/94) y, poco después, los primeros encargos de las editoriales americanas.

Esta es una época extraña, en la que Ferry va tratando de adaptarse a los superhéroes y de alejarse paulatinamente de su estilo "de autor" o "para adultos" de sus tres sagas personales. Tras mojar en Extreme Justice de DC, un especial de Howard The Duck y varios títulos mutantes de Marvel, el catalán recaló definitivamente en esta última editorial, donde este año se hizo cargo en forma estable (y, por fin, con un dibujo ya sólidamente afianzado en el campo de los superhéroes) de la interesante serie Heroes for Hire, escrita por John Ostrander. No está mal, pero los que recordamos las glorias pasadas de Pasqual Ferry en Zona 84 y Cimoc no podemos evitar una cierta desazón cada vez que vemos su nombre junto a la palabra "penciller".

## AND THE WINNER IS...

Tenemos a los ganadores del concurso Caritas II: La Revancha. Es menester aclarar que unos cuantos participantes no entendieron bien la consigna y nos mandaron sus listas de caritas sólo para los nºs 27, 28 y 29, mientras que la idea era que nos mandaran la lista de absolutamente todas las caritas de los nºs 24 al 29. Esta metida de pata dejó fuera de concurso a unos cuantos, que se vieron superados por los que mandaron la lista completa. Entre estos, el Tercer Lugar lo ocupó Alejandro Avila, de Córdoba, con 219 caritas correctas (se ganó dos abonos para Fantabaires). El Segundo Lugar correspondió a Martín Casanova, de Banfield, con 222 aciertos (se ganó dos abonos para Fantabaires, y un libro de la colección Orígenes Marvel). Y el Primer Puesto, con 235 caritas correctas correspondió a Ariel De Bernardis, de Bella Vista (se ganó dos abonos para Fantabaires y dos libros de la colección Orígenes Marvel). Ariel y Martín pueden pasar a retirar los premios por el Club del Comic de Corrientes 1620, a partir del 1º de Noviembre, mientras que Alejandro recibirá su botín por correo. Gracias a todos por participar, gracias al Club por los premios y felicitaciones a los winners!

**Otra entrega de tres de nuestros ya clásicos rankings, donde tus favoritos pueden alcanzar la cima. Basta con que mandes tus votos a la redacción (Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427) y listo!**

## TOP TENS

### MEJOR GRUPO

1. JUSTICE LEAGUE (DC)
2. X-Men (Marvel)
3. Legion of Superheroes (DC)
4. Next Men (Dark Horse)
5. Generation X (Marvel)
6. Freak Force (Image)
7. Teen Titans (DC)
8. Outsiders (DC)
9. WildCATs (Image)
10. Blood Syndicate (Milestone)

### MEJOR PERSONAJE ARGENTINO

# LA FIAMBRERIA

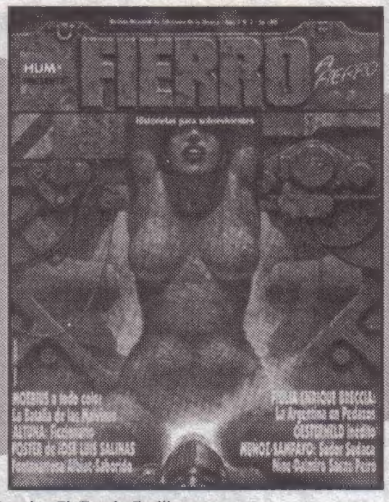
**Título: Fierro.**
**Editorial: Ediciones de la Urraca.**

**La Posta:** En pleno auge del comic de autor y del regreso de la democracia, Fierro reunió lo mejor de la producción de los autores argentinos en o para Europa, más las innovaciones de nuevos talentos locales y algún material europeo. Con el tiempo, Fierro reemplazó a muchos de los consagrados por estos nuevos valores, abriendo un enorme espacio para la experimentación, no siempre bien aprovechado.

**Primer Número:** Septiembre de 1984.

**Ultimo Número:** El 100, de Diciembre de 1992.

**Principales Autores:** Carlos Trillo, Horacio Altuna, Enrique Breccia, Alberto Breccia, Juan Sasturain, F.Solano López, Fontanarrosa, José Muñoz, Carlos Sampayo, Juan Giménez, Cacho Mandrafina, Ricardo Barreiro, Carlos Nine, Patricia Breccia, Rep, Max Cachimba, Pablo De Santis, El Tomi, Emilio Balcarce, Marcelo Pérez, Juan Carlos Quattordio, Alberto Dose, Eduardo Risso, Lizán y Varlotta, Sanyú, Leo Durañona, Peiró, Carlos Albiac, Tati, Pablo Páez, Maitena, Marinero Turco, Alberto Saichann, O´Kif, Pez, Pablo Fayó, Esteban Podetti, Agustín Comotto, Niño Rodríguez, Jordi Bernet, Hugo Pratt, Moebius, Milo Manara, Altan, etc.




**Los Numeritos:** En todos los números hay buen material. En algunos, la cantidad de buenas historietas baja un poco, pero siempre es considerable. Tal vez los pozos más marcados estén entre los números 30 y 60 y en los 10 o 15 últimos.

**Los Numerazos:** Sin duda, la época más gloriosa de Fierro son los primeros 25 números. Hay muy buenos momentos entre los números 65 y 80, pero nunca al nivel de los dos primeros años.

**Las Tapas:** Todas las de Oscar Chichoni, excepto la del nº66, la del nº26 (Enrique Breccia), nº27 (Kike Sanzol), nº44 (Juan Giménez), nºs 34, 47, 73 y 76 (Carlos Nine), nºs 52 y 91 (Ignacio Noé) y nºs 74, 75 y 77 (Ariel Olivetti).

**Donde Hubo Fuego:** Durante 1993 salieron dos números de Fierro en formato más chico, muchas páginas y álbumes completos, pero pronto se extinguieron.

**Crossovers:** Tras la cancelación de País Caníbal, Fierro heredó a Pamela y el Extraterrestre (de Pablo Fayó) y Gomina (de Dodo y Ben Radis). Pero luego de un sólo episodio, Pamela emigró a la revista Cóctel.

**Forense:** Andrés Accorsi.

**Título: Green Lantern Mosaic.**
**Editorial: DC Comics.**

**La Posta:** En el planeta Oa, John Stewart, quien fuera el Linterna Verde suplente de Hal Jordan, debe cuidar y unir pedazos de ciudades de diferentes mundos en un experimento de los Guardianes del Universo.

**Principales Protagonistas:** John Stewart, Rose.

**Primer Número:** Junio 1992, pero todo empezó en la saga llamada Mosaic de la revista Green Lantern, nºs 14 al 17, de Julio a Octubre de 1991.

**Ultimo Número:** El 18, Noviembre del 93.

**Principales Autores:** Gerard Jones, el guionista de todos los números, Cully Hamner y Dan Panosian, el equipo casi-fijo.

**Los Numeritos:** Ninguno, de verdad.

**Los Numerazos:** El 1, el 2, 5, 10 y el 18.

**Las Tapas:** La nº1, la 7 y la 15, todas de Hamner.

**Debuts y Despedidas:** Ch'p, el ex-Green Lantern de H'Iven muere en el nº2.

**Donde Hubo Fuego:** Cualquier aparición de John Stewart en el Universo DC, principalmente en las revistas de Green Lantern, trae acarreada su etapa en Mosaic.

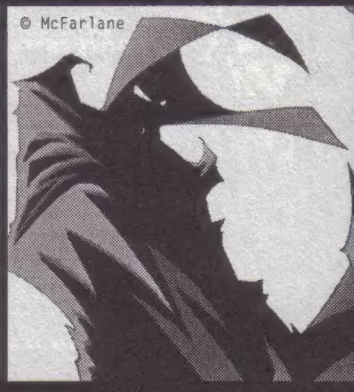
**Crossovers:** G.L. Mosaic 5 viene de la G.L.Corps Quarterly 2; el nº6 engancha directamente con la continuidad de Green Lantern, como así también todos los sucesos que afectan el status quo de los Linternas Verdes u Oa.

**Forense:** Diego Accorsi.

## MEJOR DIBUJANTE

1. EL ETERNAUTA (H.G.O./ Solano López)
2. Cazador (Lucas y los Cazadores)
3. Cybersix (Trillo y Meglia)
4. Mafalda (Quino)
5. Nippur de Lagash (Robin Wood)
6. Inodoro Pereyra (Fontanarrosa)
7. Matías (Sendra)
8. Nekrodamus (Horacio Lalia, H.G.O. y Walter Slavich)
9. Pepe Sánchez (Robin Wood y Carlos Vogt)
10. Caballero Rojo (Toni Torres y Mariano Navarro)

1. TODD McFARLANE (tintas y portadas de Spawn)
2. Mike Mignola (Hellboy)
3. Jim Lee (Divine Right)
4. Frank Miller (Sin City)
5. John Byrne (Wonder Woman, J.K.'s Fourth World)
6. Simon Bisley (Shit the Dog)
7. Kelley Jones (Batman)
8. Brian Bolland (portadas de Invisibles)
9. Norm Breyfogle (Batman: Alien Abduction)
10. George Pérez (Crimson Plague, Avengers)



# EL ORÁCULO

**Una vez más, el omnisciente manantial de la sabiduría se pone al servicio de aquellos que lo consultan. Si tenéis alguna duda que os atormente, escribid, y será despejada. Estos son los afortunados de hoy.**

**Martín Casanova pregunta:** ❶ ¿En qué quedó la saga del Spider-Clon? Me perdí donde Peter Parker volvía con un bebé bajo el brazo.... ❷ ¿Las nuevas películas de Star Wars van a respetar las historias de los comics?. ❸ Ahora que en un comic de Superman hicieron mención al Superman/ Aliens, ¿debo suponer que Kal-El no fue el único sobreviviente de Krypton?. ❹ ¿Cuántos episodios se hicieron de Super Powers? Me refiero a las temporadas donde estaban Cyborg y Firestorm. ❺ Tengo entendido que a Diego Accorsi no le gustó la saga de Superman llamada Identity Crisis. ¿A alguien más que a mí le gustó?!???

**Respuestas: ❶ Acá no contamos los finales de las sagas. ❷ Se supone que se va a respetar la continuidad de Dark Horse, no así la de Marvel ni la de las tiras diarias. ❸ Aparentemente, sí. ❹ Hay 20 episodios de 22 minutos, dos de 11 minutos y dos de 44 minutos emitidos en dos partes. ❺ No conozco a nadie capaz de defender esa abominación.**

**Javier Paredes** pregunta: ❶ ¿Qué hizo Bart Sears después de Brute & Babe?. ❷ ¿Qué poderes tiene Ash?. ❸ ¿Qué comics dibujó Howard Porter antes de Underworld Unleashed?. ❹ ¿Qué demonios pasó con la Editorial Genux?.

**Respuestas: ❶ Unos pocos números de X-O Manowar y casi nada más. ❷ Resistencia al fuego, proyección de fuego y fuerza y destreza sobrehumanas. ❸ Muchísimos números de la serie mensual de The Ray y algún numerito de Darkstars. ❹ Se fundió.**

**Jorge Giovachini** pregunta: ❶ ¿Quién fue el padre del hijo de Power Girl?. ❷ ¿Qué fue de dicho hijo?. ❸ ¿Hay action figures de los Legionarios?. ❹ ¿El Profesor Weirdo es alguno de ustedes?.

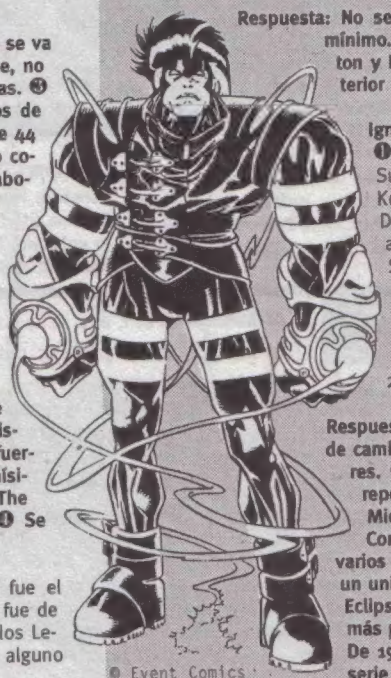
**Respuestas: ❶ Eso lo contesté en Comiqueando nº17. ❷ Apareció por última vez en Justice League America nº108, transformado en adulto y con el nombre de Equinox. Tras vencer a Scarabus, se esfumó. ❸ No. ❹ Y si lo fuera, ¿qué?.**

**Francisco Cane** pregunta: ❶ ¿Quiénes murieron en la masacre de Onslaught y quiénes fueron reformados?. ❷ En la nota de Marvel del nº27 primero se dice que los Masters of Evil mataron a Hercules y más adelante se lo nombra como miembro de Heroes for Hire. ¿Murió Hercules o no?. ❸ ¿Cuánto creen que va a durar el nuevo Superman?. ❹ Además de Shadows Fall, ¿qué más hizo John Van Fleet?.

**Respuestas: ❶ Para la gente normal del Universo Marvel, murieron los Fantastic Four y casi todos los Avengers. El personaje más alterado fue, por obvios motivos, el Profesor Xavier. ❷ Hercules murió, pero más tarde resucitó. ❸ Supongo que hasta que la gente lo siga comprando. De todos modos, el año que viene se viene otro sacudón para Superman. ❹ Una miniserie de Typhoid Mary, el nº0 de X-Files y varias portadas.**

**Walter Kovacs** pregunta: ¿Cómo encaja la miniserie de Aquaman de Craig Hamilton con la saga de Time & Tide?

**Respuesta: No se contradicen en lo más mínimo. La miniserie de Hamilton y Pozner es ocho años anterior a T&T.**




**Ignacio Fernández Paupy:** ❶ ¿Está vendiendo bien Superman?. ❷ ¿Qué hizo Kelley Jones antes de Deadman?. ❸ ¿De qué años son los dibujos de Superman de los Fleischer?. ❹ ¿Por qué tarda tanto en salir Death Dealer?. ❺ ¿Dónde puedo conseguir la revista 2000 A.D.?

**Respuestas: ❶ Mejor que antes de cambiarle el traje y los poderes. ❷ Varias series de poca repercusión en Marvel, como Micronauts, Air Raiders y Comet Man, entintado en varios títulos de First Comics, un unitario de Miracleman para Eclipse y un par de cositas más para editoriales chicas. ❸ De 1941. ❹ Porque no es una serie con periodicidad establecida, sino que sale cuando se le da la gana. ❺ Las comiquerías argentinas no la traen. Tal vez alguna comiquería americana sí lo haga. Lo más seguro es consultar con una comiquería británica.**

**José Luis Boterberg** pregunta: ❶ ¿Cuál es el origen de Ash?. ❷ ¿Cuál es el plan que tiene entre manos el grupo de superhéroes llamado el Hyperclan cuando aparecen en JLA nº1?.

**Respuestas: ❶ Ash es en realidad un bombero de New York llamado Ashley Quinn quien, tras un acto de valentía extrema en medio de un incendio, es colocado y sanado en una cámara cibernética de origen extraterestre, donde accidentalmente recibe los poderes y se convierte en un Godchild, o Hijo de Dios. ❷ Eso se responde en JLA nº3.**

"Al empezar una historieta, conviene plantear desde el arranque la posibilidad del absurdo. Con Inodoro Pereyra hice de entrada una especie de convención con el lector de que puede pasar más o menos cualquier cosa. Este asunto del absurdo, sumado al alivio cómico que da la actualidad, me permite sobrellevar la tira de Inodoro sin demasiada fatiga".
**Roberto Fontanarrosa.**

"Trato de hacer mis comics como si fueran películas. Los armo como un storyboard de cine, más que como una obra literaria que uno pueda leer para luego deducir qué está pasando".
**Rob Schrab.**

"Al comic español le faltan best-sellers, series y personajes populares que den a las editoriales la capacidad económica para afrontar proyectos menos lucrativos".
**Miguelanxo Prado.**

"Cuando Marvel me contrató como Gerente de Ventas, yo estaba muy nervioso. Ya había trabajado en varias empresas y todas habían fundido al año, o año y medio de mi ingreso, así que tenía miedo de destruir también a Marvel".
**Peter David.**

EN COMIQUEANDO N°31 TODO SOBRE
SPAWN
© Todd McFarlane
• EL COMIC
• LA PELICULA
• EL DIBUJO ANIMADO
• Y UN REPORTAJE A TODD McFARLANE
Y ADEMAS
• STAR WARS
• BRUNO HELMET
• NOTAS • FICHAS
• HUMBERTO POLLO
• Y LA HISTORIETA GANADORA DEL CONCURSO
COMIQUEANDO N.31 - BUSCALA EN ENERO

# LOS MARVEL COMICS MAS BUSCADOS DEL PLANETA, SE ENCUENTRAN EN TU KIOSKO.

- Lobezno
- Patrulla X
- X Man
- Generación X
- X Force
- X Men
- X Factor
- Cable

Grupo Editorial PLANETA